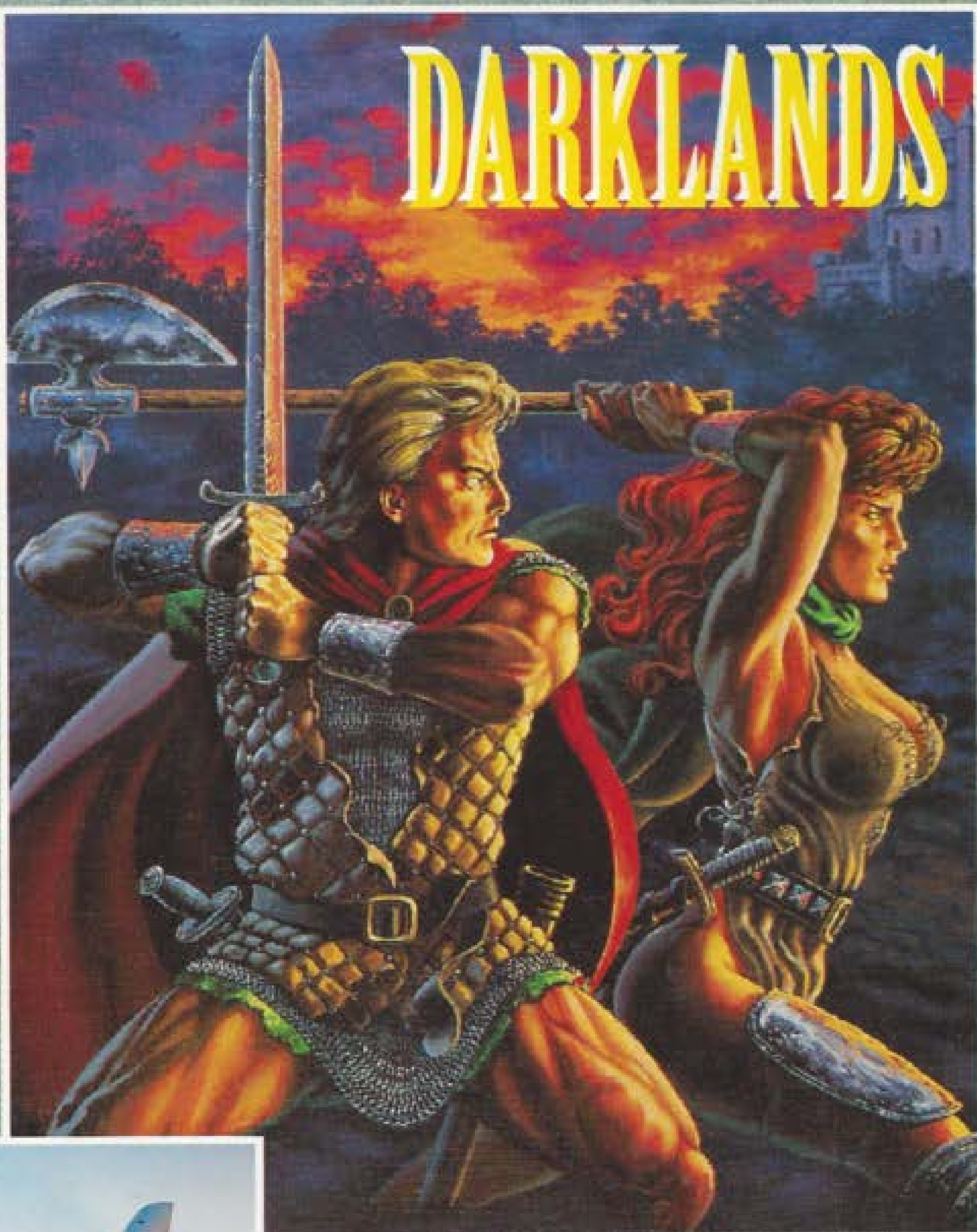
HOOG Spel

ƒ 7,95 - BFR 159

12



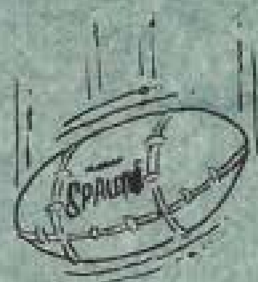
B-17 FLYING FORTRESS

LOTUS 3

NINTENDO SCOPE



BOMVOL SPELLEN, TIPS, CHEATS EN POKES!!!





LINKS 386 PRO

NFL FOOTBALL



SPELSOFTWARE VOOR: MS-DOS • NINTENDO • AMIGA • ATARI ST • LYNX • C 64 • SEGA

COLOFON

HOOG SPEL IS EEN UITGAVE VAN RANGEELA BV

Hoofdredacteur:
Max Barber

Redactie adres:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax 020 6120053
Tel 020 6756888 (bereikbaar dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 12.00 en 13.00 - 15.00 uur)

Secretariaat:
Ludmilla de Kromme

Redactie computerspellen:
Helen Balenc, George Drubbel, Harry d'Emme, Arthur Geraerts, Karin de Graaff, Steven Groot, Edward Heiken, Rob Mulder, Wouter Kloetwijk, Gilles Lind, Henk Meering, [illegible], Annet Nihenk, Peter Nosco, Robert K. Reinstag, Jan-Willem van Riel, Lynne Taylor, Rob Visscher, Mart Wils

Redactie bordspellen:
Michael Bruinsma, Anthony Verhulst

Correspondenten Engeland:
Kati Hamza, Gordon Houghton

Vormgeving & opmaak:
Fonts + Files BV, Haarlem

Lithografie:
Photondraft, Haarlem

Druk:
Senefelder Misset, Doetinchem

Cartoons:
Eddie Aarts, Fonts + Files BV, Haarlem

Advertentie-exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax: 020-6120053

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland f 69,00
België Bfr. 1375

Abonnementen lopen elk nummer in en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toezenden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld. De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender. Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retour-envelope is bijgesloten.

VAN DE EINDREDACTIE

Augustus en september zijn voor ons altijd drukke maanden. Niet alleen hebben we dan de belangrijke softwareshow in Londen waar alle nieuwe spellen voor het najaar geïntroduceerd worden, ook zijn er diverse beurzen in binnen- en buitenland. Bovendien moeten dan ook de laatste drie nummers van Hoog Spel van dit jaar ingedeeld worden. In deze industrie een schier onmogelijke taak, aangezien spellen vandaag als klaar aangekondigd worden en morgen rolt er een fax binnen dat men besloten heeft het spel tot volgend jaar uit te stellen. Vanwege een veelvoud van redenen meestal, en of het nu gaat om botweg 'nog niet af' tot 'marktpositionering in begin '93 is gezien de kwaliteit van dit spel wenselijker' (een andere terminologie voor nog niet af), het blijft een nachtmerrie voor een eindredacteur. Maar ondanks alle geklaag komt er toch iedere keer weer een tijdschrift, al wilt u niet echt weten hoeveel moeite het af en toe kost.

Maar genoeg gezeurd. U bent ongetwijfeld naar de Firato in Amsterdam geweest. Misschien CD-I van Philips gezien? Binnenkort een artikel over de (on)mogelijkheden van dit systeem dat belooft de ultieme toekomst te zijn doch waarbij experts nu al de nodige vraagtekens zetten. Hetzelfde geldt voor multimedia CD-ROM's, waar iedereen de mond vol over heeft. Is het echt wel de moeite waard? Maar we houden de spanning nog even in gang, in de komende nummers zullen wat sluiers opgelicht worden.

Overigens moet ik bekennen dat die hele Firato weinig indruk op me maakte, uiteraard was Nintendo aanwezig evenals Atari, maar Sega bijvoorbeeld ontbrak. En Atari was druk bezig allerlei Atari ST en Falcon 030 dingen te promoten terwijl volgens ons daar nu echt niemand meer op zit te wachten. Gelukkig waren er ook de nodige Lynx nieuwigheden, maar zelfs dat viel tegen.
Bij Nintendo lag de nadruk op de Super Nintendo, we zagen ondermeer Streetfighter II, grandioze graphics en geluld maar bitter weinig spel, als ik op de recensie mag vooruitlopen. Waarom al die buitenlandse bladen toch iedere keer weer plat gaan voor dit spel is mij een raadsel; het is en blijft een dom sla-der-op-spel. Gelukkig staan de bezitters van een SNES nog best wat aardige spellen te wachten, lees de recensies in dit nummer maar.
Op een zeer bescheiden stand zagen we de Neo Geo gedemonstreerd, er is nu een officiële importeur die tegen zeer redelijke prijzen levert.

Voor de rest was er op die hele Firato bitter weinig te zien. De breedbeeld-TV van Philips is best wel aardig, maar wat moet je ermee wanneer het systeem nu al verouderd schijnt te zijn. Mini-disc van Sony en DCC (digitale audio-cassette) zijn behoorlijk indrukwekkend als het nieuwe portable fenomeen van deze tijd, maar het betekent wel weer een nieuw systeem naast al dat andere. Het zou me overigens niet verbazen wanneer die mini-disc straks ook nog een rol in de computerwereld gaat spelen als vervanging van de normale CD-(ROM).

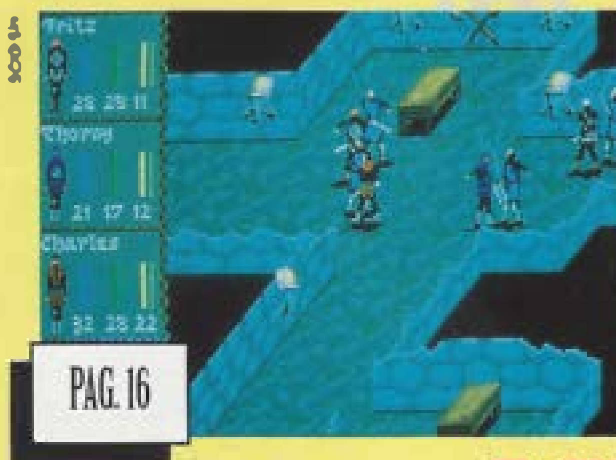
Ook in het buitenland werden de nodige nieuwe ontwikkelingen aangekondigd, zo begrijpen we van onze Amerikaanse vrienden dat er weer een nieuwe spelcomputer ontwikkeld wordt, gebaseerd op de 68000 chip zoals deze ondermeer in de Amiga zit. Alhoewel ook daar niet echt iemand op zit te wachten, moeten we deze computer toch in de gaten houden. Hij wordt namelijk ontwikkeld door Electronic Arts en het zal een kruising tussen een spelcomputer en een gewone computer worden.
En dan valt opeens een en ander perfect in elkaar. Het laatste jaar is Electronic Arts namelijk druk bezig belangen te kopen in andere softwarehuizen. Onlangs heeft men zelfs voor het niet geringe bedrag van 35 miljoen dollars Origin (van *Wing Commander* en *Ultima*) gekocht. Ook het nemen van een belang in Broderbund wordt nu verklaarbaar, dit softwarehuis beschikt over een uitstekende reeks educatieve software.
Electronic Arts is een macht om rekening mee te houden. Niet alleen maken ze hoogstaande MS-DOS software, ook op Sega Mega Drive wordt dit softwarehuis tot de absolute top gerekend. Dat blijkt ook wel uit de praktijk, veertig procent van alle verkochte Mega Drive spellen zijn van Electronic Arts.
Begin 1993 start Electronic Arts ook met Nintendo, voor maart 1993 zullen ze zes Super Nintendo spellen uitbrengen, waaronder een aantal Mega Drive klassiekers.

Het zal duidelijk zijn dat wanneer deze computer op de markt komt we er uitgebreid aandacht aan zullen besteden, alhoewel we het dan waarschijnlijk over eind '93 hebben. Maar ook ondertussen blijven we u gewoon op de hoogte houden van de nieuwste ontwikkelingen.

Over nieuwe ontwikkelingen gesproken, houdt de TV-gids in de gaten. Wanneer alles goed gaat zal 9 oktober het programma *Power Play* starten dat geheel gewijd is aan computerspellen. Het werd tijd, zou ik zo zeggen, zeker wanneer we kijken naar Engeland waar dit najaar drie verschillende programma's te zien zullen zijn. Ook in Frankrijk kent men dit fenomeen al, alleen Nederland en België lopen deze keer ver achter.

Kortom, we gaan weer een spannend najaar tegemoet. Geniet ze!

IN DIT NUMMER BESPROKEN
SPELLEN



PAG. 16

DARKLANDS

HET EERSTE RPG VAN MICROPROSE. EN METEEN MAAR DOOR DE PRIJSBARRIERE, IS DE HOGE PRIJS GERECHTVAARDIGD?

LINKS 386 PRO

WAS *LINKS* AL EEN ENORM SUCCES, DEZE NIEUWE SUPER VGA VERSIE BREEKT ALLE RECORDS.



PAG. 36

SUPER PRIJSVRAAG

NOU JA, SUPER.... WE HEBBEN GEDAAN WAT WE KONDEN MAAR GREMLIN GRAPHICS WAS ABSOLUUT NIETBEREID ALS HOOFDPRIJS EEN ECHTE LOTUS TER BESCHIKKING TE STELLEN, DUS WE MOETEN HET DOEN MET WAT LULLIGE PINS, POSTER(TJES....) EN TOT OVERMAAT VAN RAMP EEN DOOR DE PROGRAMMEUR GESIGNEERD EXEMPLAAR VAN HET SPEL MAAR DAAR DAN WEL TIEN STUKS VAN. DOE MEE EN U LOOPT HET RISICO EEN VAN DE TIEN WINNAARS TE WORDEN.

SNEL NAAR PAGINA 45!

PAG. 44

EDOS

ELECTRONIC DISTRIBUTION OF SOFTWARE. EEN NIEUWE MANIER VAN SOFTWARE VERKOPEN DIE SINDS EEN JAAR OOK IN NEDERLAND GEBRUIKT WORDT. WAT IS HET, WAT DOET HET EN WAT IS HET NUT? EEN UITLEG.

THE LOST TREASURES OF INFOCOM

DE KLASSIEKE TEKSTADVENTURES VAN INFOCOM NU IN ÉÉN KOOP. DEEL 1 WEEGT BIJNA 2 KILO, DUS WAAR VOOR UW GELD!

PAG. 54

NINTENDO SCOPE

BLASTEN MET EEN ECHTE BAZOOKA! DAT KAN NU OP DE SUPER NINTENDO MET DE SUPERSCOPE. HARRY D'EMME WAS ONDER DE INDRUK.

PAG. 15

B 17 FLYING FORTRESS

DE ZOVEELSTE VLUCHTSIMULATOR VAN MICROPROSE. ZE WETEN DAAR ECHT NIET VAN OPHOUDEN, MAAR ZOALS GEWOONLIJK WORDT ER WEER KWALITEIT GELEVERD.

PAG. 34



PRO AUDIO SPECTRUM



DE EERSTE ECHTE 16 BITS GELUIDKAART MET WAANZINNIGE CD GELUIDSKWALITEIT. U BENT METEEN GEREED VOOR MPC MULTIMEDIA, ALLEEN NOG EVEN EEN CD-ROM SPELER AANSCHAFFEN.

MAAR GEEN ROOS ZO MOOI OF ER ZIT WEL EEN DOORN AAN.

PAG. 55

SIERRA VLIEGT LAAG

PAG. 22

SIERRA ON-LINE HEEFT BESLOTEN EEN AANTAL SEMI-ACTIE SPELLEN UIT DE ADVENTURES OP TE POETSEN EN VOOR EEN LEUK PRIJSJE UIT TE BRENGEN. OPVALLEND IS DE UITERLIJKE KWALITEIT, MAAR HOE STAAT HET MET HET INNERLIJK.



VERKLARING GEBRUIKTE AFKORTINGEN

AMI = Amiga
AST = Atari ST
BRD = Bordspel
C64 = Commodore 64
IBM = IBM, MS DOS
LNX = Atari Lynx
MAC = Macintosh
NEO = Neo Geo
NES = Nintendo Entertainment Systeem
NGB = Nintendo Game Boy
SGG = Sega Game Gear
SMD = Sega Mega Drive
SMS = Sega Master Systeem
SNS = Super Nintendo Systeem

Importeurscode

Nederland
1 = Atari Benelux 03473-77272
2 = Bandai 03402-51353
3 = Computer Collectiel 020-6223573
4 = HomeSoft 023-311241
5 = RCA/Columbia 035-213246
21 = Davilex 085430718
22 = Stentec Automatisering 03486 4512

België
7 = Antaeus 02/721 4520
8 = Atoll 02/375 3904
9 = Bandai 02/478 9048

Luxemburg
10 = Master Europe (35)2818990

VASTE RUBRIEKEN

DUNE 2: THE BATTLE FOR ARRAKIS

De titel van dit spel is ietwat misleidend, aangezien het geen opvolger is van het in Hoog Spel 10 gerecenseerde Dune van het Franse softwarehuis Cryo.

Het door Westwood Studios geschreven spel Dune 2 is namelijk een strategisch management spel dat draait om het winnen van 'spice', een zeer kostbare stof waar de hele economie om draait. Ook zal men regelmatig een zware veldslag moeten leveren.



Als het spel begint heeft de speler een bondgenootschap gesloten met één van de drie huizen op Dune. Het doel is om een monopoliepositie te verwerven voor het winnen van 'spice'. Men beschikt in het begin over een minieme hoeveelheid van het goedje waarmee wat investeringen kunnen worden betaald. Vanaf dat moment zullen er mijnen, fabrieken, raffinaderijen et cetera moeten worden gebouwd om de produktie op gang te brengen.

Wij hebben onlangs een demonstratie van het spel gekregen en het leek nog het meest op een kruising tussen Powermonger en Civilization.

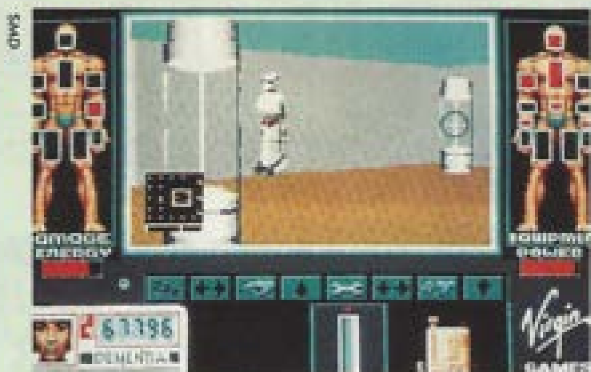
Hopelijk kan het spel wanneer het gereed is zijn beloftes gestand doen.

Virgin: Amiga, MS-DOS

CORPORATION

In Hoog Spel 2 recenseerden wij het uitstekende spel Corporation voor de Amiga, Atari ST en MS DOS computers. Binnenkort verschijnt het ook voor de Sega.

SMD



Corporation verhaalt van UCC, een bedrijf dat in de nabije toekomst verantwoordelijk is voor bijna alle ontwikkelingen op het gebied van robots en dergelijke. Alles gaat goed totdat het gerucht opduikt dat UCC een genetisch gemanipuleerde oorlogsmachine heeft ontwikkeld.

Aan u de taak om deze machine op te sporen en te vernietigen voordat deze gebruikt kan worden. U kunt hiervoor kiezen uit zes geheim agenten, allen met verschillende vaardigheden. Het spel speelt zich af in de gangen en vertrekken van het hoofdkwartier van UCC. Door de gangen patrouilleren zwaar bewapende robots die eerst het vuur openen en pas daarna vragen beginnen te stellen.

SMD



Het spel bestaat uit zestien levels, kent intelligente bewakingssystemen en wordt gespeeld volgens de principes van het RpG. Als de Sega uitvoering net zo goed is als de eerder genoemde versies, dan wordt het weer smullen voor de liefhebbers van RPG's.

Virgin: Sega Mega Drive

REACH FOR THE SKIES

De 'Battle of Britain' was zonder enige twijfel de belangrijkste luchtslag uit de Tweede Wereldoorlog. Reach for the Skies laat deze periode voor de speler herleven in drie scenario's die in het programma zijn samengevoegd. Men kan het spel spelen als piloot of als commandant (of als beide) en zowel aan Britse als aan Duitse kant dienst nemen.

MS-DOS

Piloten krijgen meteen hun vuurdoop als ze een squadron Duitse bommenwerpers moeten onderscheppen voordat ze hun dodelijke lading boven de Engelse steden kunnen afwerpen. Bevelhebbers daarentegen zitten midden in hun web van waaruit ze verschillende zaken moeten regelen. Niet alleen moeten ze proberen de motivatie van de piloten hoog te houden, ze zijn ook verantwoordelijk voor de produktie en distributie van vliegtuigen.

MS-DOS



Reach for the Skies is geschreven door Rowan, hetzelfde softwarehuis dat de spellen Falcon (niet te verwarren met het recente Falcon 3.0) en Flight of the Intruder maakte. Dankzij de door hen ontwikkelde 'Gouraud' techniek is het peil van de graphics bijzonder hoog.

Virgin: Amiga, Atari ST, MS-DOS

BETRAYAL AT KRONDOR

Dynamix heeft een nieuw RPG aangekondigd, onder de titel Betrayal at Krondor. Het spel is gebaseerd op de 'Riftwar' romanreeks van Raymond E. Feist. U dwaalt door de wereld van Midkemia in diverse rollen. Al doende ontrafelt u de geheimen van de talloze sub plots en mini-adventures in dit zeer uitgebreide RPG.

Krondor gaat volgens Dynamix prat op de meest vloeiende en realistische animaties die ooit gebruikt zijn in een RPG. Ook zorgen intelligente tegenstanders voor zeer realistische gevechten en kent de verhaallijn een groot aantal vertakkingen die allen leiden naar geheel verschillende gebeurtenissen en finales. Wij zijn benieuwd of Dynamix deze gedurfde woorden weet waar te maken.

Dynamix: MS-DOS

MS-DOS



PRO ACTION REPLAY

De serie *Pro Action Replay* cartridges zijn bedoeld om vals te spelen. U steekt de cartridge in de spelcomputer en het spel komt op zijn beurt weer in de cartridge. Onkwetsbaarheid, oneindig veel levens, energie of wapens zijn uw deel. De cartridge bevat namelijk programmatuur die in staat is het spelprogramma te lezen.



De werking kan het makkelijkst middels een voorbeeldje worden uitgelegd. Stel, vijf levens zijn voor u niet genoeg. U activeert de cartridge aan het begin van het spel en u laat alle variabelen opzoeken waarin de waarde 05 staat. Er verschijnt een eindeloze lijst met codes in beeld waarmee nog niets is aan te vangen. Speel een stukje en verlies een leven waarna u de cartridge ditmaal naar de variabele 04 laat zoeken. Hierbij worden dan alleen die variabelen met de waarde 04 getoond die in eerste instantie nog op 05 stonden. Vaak zal deze handeling nog een of twee maal moeten worden herhaald om de lijst tot een handvol codes terug te brengen. Het is dan een peuleschil om de juiste code te vinden voor het verkrijgen van een oneindig aantal levens.

En denk eraan: Geniet, maar 'cheat' met mate.

Datel Electronics: NES, Super Nintendo, Nintendo Game Boy, Sega Mega Drive

TORNADO

Van Digital Integration komt binnenkort een nieuwe vluchtsimulatie uit onder de titel Tornado. Belangrijkste kenmerk van dit nieuwe programma is het beperkte gebied waarin men vliegt. Dit heeft er echter wel toe geleid dat de mate van detail verbluffend hoog is, getuige bijgaande schermfoto. Tijdens ons bezoek aan de ECTS (de beurs die begin september in Londen werd gehouden) was er alleen een video te zien met wat beelden van het spel. Maar wat we daarop zagen was werkelijk indrukwekkend. Volgens Digital Integration waren we niet de enigen die onder de indruk waren van *Tornado*. Het schijnt namelijk dat ook piloten van de Engelse luchtmacht en constructeurs van British Aerospace (de fabrikant van het toestel) uiterst prettig verrast waren door *Tornado*.

De vluchten in dit spel kunnen onder verschillende omstandigheden worden uitgevoerd. Behalve vluchten met slecht zicht kan men ook op een schitterende zonnige dag of 's nachts de lucht in. Vooral de nachtvluchten deden ons verlangen naar een testexemplaar van het spel, maar we moeten nog even geduld uitoefenen. Wij houden u echter op de hoogte.

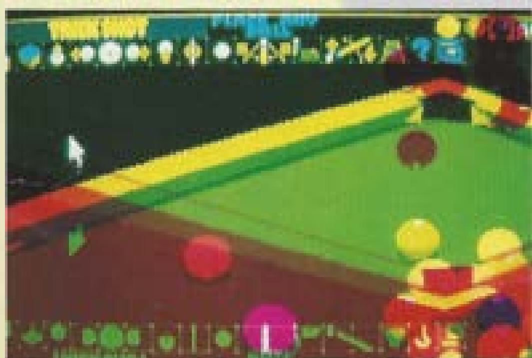
Digital Integration: Amiga, Atari ST, MS-DOS

MS-DOS



POOL

Amiga



Archer Maclean, de programmeur van het enige tijd geleden uitgebrachte *Jimmy White's Whirlwind Snooker* (dat overigens nu ook eindelijk voor MS-DOS zal verschijnen, terwijl tevens het gerucht gaat dat ook een Sega Mega Drive versie wordt overwogen), heeft inmiddels een andere vorm van biljart omgezet naar de computer. Het betreft ditmaal het Amerikaanse Pool, dat in drie varianten vertegenwoordigd is in deze computer versie.

Het spel is gebaseerd op het eerdere snooker spel. Het ziet er praktisch identiek uit en de bediening is nagenoeg gelijk. Groot verschil is echter dat men bij *Pool* een wedstrijd kan spelen die uit meerdere partijen bestaat en zelfs een competitie met acht deelnemers kan afwerken.

De mogelijkheid om trickshots te componeren is niet alleen behouden maar zelfs nog uitgebreid.

In de woorden van Archer zelf: "Dit spel is speciaal geschreven voor iedereen die *Jimmy White's Whirlwind Snooker* een fantastisch spel vond met maar één tekortkoming. Het was geen *Pool*."

Virgin: Amiga, Atari ST, MS-DOS (in de loop van 1993)

RAGNAROK

Treedt binnen in de mystieke wereld van de Noorse mythologie. *Ragnarok* is een strategisch spel, gebaseerd op een eeuwenoud bordspel, genaamd 'Viking Game'. In het spel voeren Goed en Kwaad een strijd om te bepalen welke godheid de macht zal krijgen.

Elke partij heeft een aantal stukken die - in de verte vergelijkbaar met schaken - elk zo hun eigen mogelijkheden hebben. De kracht van de stukken is bovendien verschillend.
De Goede partij moet proberen de god Odin vanuit zijn startpositie in het centrum van het bord naar een van de vier hoeken te bewegen. De andere partij probeert dit te voorkomen.

De computer biedt twaalf verschillende tegenstanders die elk hun speciale eigenschappen hebben. Men dient rekening te houden met het temperament en de kwaliteiten van de computer-tegenstander wil men een partij winnen. Om de computer definitief te verslaan moeten alle twaalf tegenstanders zelfs twee maal worden overwonnen, een keer door voor de Goede partij te spelen en de tweede maal als slechterik.

MS-DOS



Ragnarok zal worden geleverd inclusief een bord en speelstukken zodat de speler zijn zetten als het ware 'in het klad' kan doen en aldus zijn strategie bepalen.

Mirage: Amiga, Atari ST, MS-DOS

NIEUWTJES • STOP • VERWACHT • STOP • LAATSTE NIEUWS • STOP

GLOBAL CONQUEST

ONTDEK EN VEROVER DE WERELD! DAT IS HET DOEL VAN HET STRATEGIESPEL *GLOBAL CONQUEST*.

OP EEN ONBEKENDE WERELD WONEN VIJF VOLKEREN, WAARVAN ER EENTJE UW EIGEN VOLK IS. DE ANDERE VIER VOLKEREN WONEN VERSPREID OVER HET PLANEETOPPERVLAK. DRIE DAARVAN PROBEREN ZELF DE WERELD TE VEROVEREN. HET LAATSTE IS EEN NEUTRAAL VOLK DAT U TIJDENS DE ONTDEKKINGSTOCHTEN VAN UW LEGERS TEGENKOMT.



WILLEKEURIGE WERELD

Het spel wordt gespeeld op een groot bord, waarvan u slechts een deel op het scherm ziet. Bij het begin van een spel wordt deze wereld willekeurig



MS-DOS

geschapen. Zeeën, land, bergen, vindplaatsen van mineralen en steden worden verdeeld over het oppervlak. Naast het bord ziet u op uw scherm nog een aantal informatiekadertjes. Een daarvan geeft de status van uw tegenstanders, een ander geeft een gedetailleerd beeld van een klein deel van het bord.

FASEN

Het spel wordt gespeeld in een afwisseling van drie fasen. Tijdens de eerste fase kunt u bevelen geven aan uw troepen; tegelijkertijd geven de tegenstanders de bevelen aan hun eigen legers. Na dit gedaan te hebben, gaat de tweede fase in: de computer gaat de bevelen voor alle legers uitvoeren. Legers verplaatsen zich of gaan aan boord van een schip, raken slaags met andere volkeren of nemen een stad in; schepen gaan gevechten aan op het water.

Tijdens de eerste fase, het geven van orders, kunnen vliegtuigen gebruikt worden. In een beperkte actieradius kan een verkenningsvlucht of een aanvalsvlucht gemaakt worden. Deze vluchten worden direct uitgevoerd en niet tijdens de tweede fase.

In steden kunnen nieuwe legers, pantserdivisies, kruisers, duikboten, vliegdekschepen en vliegtuigen 'gebouwd' worden. Hiervoor is niet alleen voldoende bevolking nodig in die steden, maar ook dient u over genoeg geld te beschikken. Geld wordt verdiend in steden maar ook door het vinden van mineralen. Het is dus zaak om veel van de wereld te ontdekken en veel steden te veroveren.

SAMENWERKEN?

Om het allemaal nog wat ingewikkelder te maken, kunnen bondgenootschappen gesloten worden. Maar pas op voor verrassingen, want verdragen kunnen snel verbroken worden.

Om snel te kunnen starten met *Global Conquest* is een 'tutorial' opgenomen in de handleiding, waarin u door een ouwe rot in het vak de grote lijnen van het spel verteld worden. Verder valt de handleiding op door de idiote zinnetjes die overal tussendoor staan. Deze typisch Amerikaanse humor is vaak zelfs nog grappig ook! De reden waarom er geen woestijnen of tropische stranden in *Global Conquest* zijn, is dat er anders zand in iemands ogen of onder goed kan komen en dat kan behoorlijke ongelukken veroorzaken. *Global Conquest* is trouwens op de computer uitgebracht, omdat MicroPlay niemand kon vinden om kleine plastic soldaatjes te maken. Nou ja...

MEERDERE SPELERS

Global Conquest wordt gespeeld met vier spelers. Een van deze spelers bent u natuurlijk zelf, de andere drie kunnen door de computer gestuurd worden of door een menselijke tegenstander. Ook is het mogelijk om via een (nul-) modem met andere mensen te spelen. Op deze manier is het mogelijk om een spelletje *Global Conquest* te spelen op vier computers tegelijk.



MS-DOS

Mensen die graag Risk spelen, zullen *Global Conquest* het absolute einde vinden. Het spel kent heel veel variabelen waardoor het lang kan boeien. Jammer dat het spel alleen maar in EGA is uitgevoerd, maar eigenlijk het gaat bij dit soort spellen voornamelijk om de spelinhoud.

Een aanrader voor de liefhebber van strategiespellen!

Laurens van Wijk

PRODUKT INFO

Fabrikant: Microplay/MicroProse
MS-DOS ƒ 169,50/BEF. 3279
Video: EGA/VGA 16 kl.
Audio: AdLib/Thunderboard
Systeemeisen: 286 16MHZ, 640K, DOS 3.0 of hoger, harddisk. Muis aanbevolen

Een Amiga versie is in aantocht, Atari ST wordt niet langer ondersteund door MicroProse.

THE FLINTSTONES

De Redding van Dino en Hoppy

DE FLINTSTONES ZIJN NOG STEEDS EEN GELIEFD VERSCHIJNSEL. WIE KENT NIET DE GOEDMOEDIGE FRED EN ZIJN VROUW WILMA, OF HUN BUREN BETTY EN BARNEY RUBBLE.

In The Flintstones worden de huisdieren Dino en Hoppy door een tijdreiziger, een zekere Dr. Butler, gekidnapt. Deze is op zoek naar beesten voor de Orbit City Zoo in de dertigste eeuw.
Gazoo, de buitenaardse vriend van Fred die al enige tijd bij de Flintstones woont, probeert tussenbeide te komen maar Butler vernietigt zijn tijdmachine en verspreidt de onderdelen over de gehele wereld.

Zeer fraai spel dat in sommige opzichten zelfs Mario naar de kroon steekt. Het spel is groot en behoorlijk moeilijk en zal je menig uur aan de buis gekluisterd houden. De basketball intermezzo's zijn aardig, en weer eens wat anders om aan nuttige hulpmiddelen te komen. Gelukkig is Harry niet zo'n geweldige basketballer, dat helpt! Overigens is het me nog steeds niet gelukt geheime of bonusvelden te vinden. Iemand iets gezien? Laat Dr. Stikkie dat dan even weten.

Aanrader!

Harry de Emme

De enige oplossing is dat Fred de diverse onderdelen gaat zoeken zodat de tijdmachine weer gerepareerd kan worden en Dino en Hoppy gered kunnen worden.

Om dit doel te bereiken moet Fred als een soort prehistorische Mario door het landschap rennen met als enige wapen aanvankelijk zijn knots. Door beesten en holbewoners onderuit te meppen kan hij munten verzamelen. Deze munten zijn nodig om andere wapens zoals de bijl, de katapult en de Boomasaurus eieren (ware bommen!!) te kunnen gebruiken. Ook kan hij verschillende bonusvoorwerpen vinden.
Fred kan niet alleen springen en slaan, maar zich ook optrekken aan randen van daken van huizen, zich laten zakken vanaf een klif en extra hoog springen dankzij trampolines. Later in het spel is het mogelijk te vliegen, onder water te zwemmen of met Harry's Hoppasaurus lange sprongen te maken. Deze laatste hulpmiddelen (vleugels, snorkel & flippers en de Hoppasaurus) worden bewaard door Gazoo, welke door Fred te hulp geroepen kan worden.

Wanneer Fred het monster aan het eind van een level verslagen heeft komt hij op de kaart van Bedrock, het stadje waar hij woont, terecht. Voordat hij aan het volgende level begint is het verstandig even naar een nabijgelegen basketballveldje te gaan en een partijtje basketball met Hard Head Harry te spelen. Wint Fred dit, dan krijgt hij een prijs die hem in het volgende level zeer goed van pas kan komen.

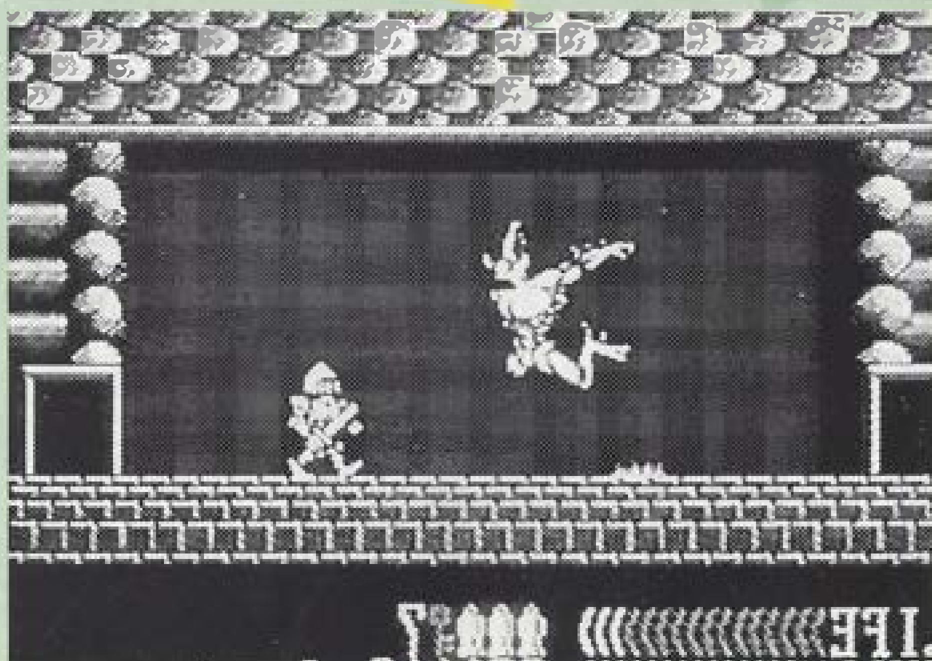
Tijdens zijn tocht naar de dertigste eeuw komt Fred verschillende figuren (zoals Wilma, Barney en Betty) tegen welke hem af en toe raad geven. Het is aan te raden om goed naar hen te luisteren.

PRODUKT-INFO

Fabrikant: Taito
Nintendo NES ƒ 139,00
BEF 2865

NINTENDO NES





AAN HET EIND VAN DEEL TWEE VAN DE SAGA VERSLOEG DE HELD KUROS DE BOZE MAGIER MALKIL, MAAR DE OVERWINNING BLEEK EEN NEDERLAAG. DE ZIEL VAN MALKIL OVERLEEFDE DE STRIJD EN REES OP NAAR DE WOLKEN. ALS DONDERWOLK KWAM HIJ TERUG EN TROF KUROS MET EEN BLIKSEMSCHICHT.

Sinds die tijd dwaalt Kuros door het land, zonder geheugen en doel. Na twee jaar rondzwerven komt Kuros in het stadje Piedup aan.
Piedup was eens een mooi en welvarend stadje. Totdat men er diamanten vond. Sindsdien is winst het enige wat de bevolking nog interesseert. Ondergronds ontstond een ingewikkeld netwerk van mijnen, gangen en grotten, in de volksmond wordt dit de Onderwereld genoemd. Boven de grond werd alles bovenop elkaar gebouwd, om maar zoveel mogelijk ruimte te sparen. Hoog bovenop de stad staat het Paleis, waar Malkil nu in de gedaante van de Koning vertoeft. Het gerucht gaat trouwens dat er geheime gangen vanuit de stad (en de Onderwereld) naar het Paleis voeren.

In feite is Onderwereld groter dan Piedup en verdeeld in drie delen: de Mijnen, het Doolhof en de Dungeons. De meest afgrijselijke monsters leven hier.

Omdat de magie van de boze tovenaar Malkil steeds sterker wordt, moet Kuros steeds meer trucs bedenken om te overleven. Daarom kan hij in dit spel drie verschillende personen worden. Kuros begint als een ridder in volledige wapenrusting, naarmate het spel vordert en hij zich aansluit bij diverse gilden kan hij veranderen. Om een bepaald figuur te worden moet Kuros eerst het standbeeld vinden dat bij een gilde hoort. Wanneer hij het beeld aan het gilde teruggeeft moet hij een test ondergaan. Slaagt hij voor deze test dan krijgt hij de vermogens en wapens van een lid van dat gilde. Zo kan Kuros een Dief, een Tovenaar en een Ridder worden, met elk eigen krachten en vermogens.

WgW3 is ongetwijfeld heel erg groot, maar persoonlijk hield ik het al snel voor gezien. Er gebeurt te weinig om echt interessant te zijn. WgW3 is alleen geschikt voor die spelers die bereid zijn lange uren met weinig actie door te brengen.

Wat mij betreft zijn er in dit genre betere spellen.

Harry de Emme

De meeste bewoners van Piedup laten Kuros met rust, zolang hij geen wapen tegen ze trekt. Sommigen echter vallen onmiddellijk aan, dit gebeurt met name wanneer Kuros in een vermomming rondwandelt die in de buurt niet gewaardeerd wordt. Tovenaars zijn bijvoorbeeld niet echt welkom in de Dungeons.
Kuros kan sommige gebouwen binnengaan alwaar hij met de bewoners kan spreken. In sommige gevallen kan hij voorwerpen of roddels kopen die hem dan weer verder helpen. Ook kan hij soms sleutels kopen die gesloten deuren doen opengaan. Maar wat hem achter zo'n deur te wachten staat is iedere keer weer onzeker.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Acclaim
Nintendo NES ƒ 139,00
BEF 2865

NINTENDO NES

WIZARDS & WARRIORS III

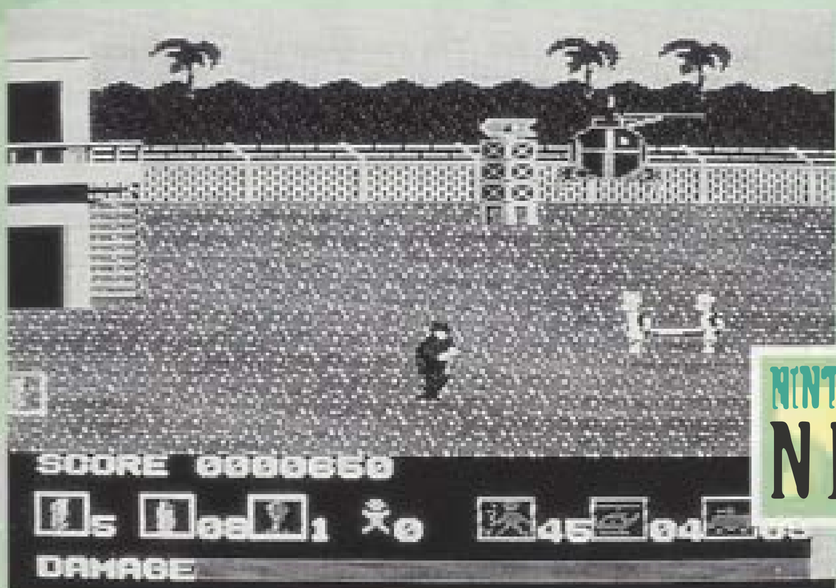
Kuros: Visions of Power

OPERATION WOLF

IN *OPERATION WOLF* WORDT U ALS LID VAN HET ELITE-KORPS DE WOLVEN IN DE ZUID-AMERIKAANSE JUNGLE GEDROPT, WAAR TERRORISTEN ONSCHULDIGE AMBASSADELEDEN GIJZELEN. U MOET HET OPNEMEN TEGEN TANKS, HELIKOPTERS, SOLDATEN, BOMMEN EN GRANATEN TERWIJL U MOET ZIEN TE VOORKOMEN DAT ONSCHULDIGE BURGERS EN RODE KRUIS-HELPERS GEWOND RAKEN.

LIGHT GUN SPEL

Operation Wolf is een van de weinige spellen welke voor de Light Gun geschikt zijn. Het is alleen jammer dat dat pas blijkt wanneer het spel opgestart wordt. Nergens op de verpakking is aangegeven dat dit een Light Gun spel is en zelfs in de lijst die iedere keer in Club Nintendo staat, wordt Operation Wolf als actie spel genoemd, niet als Light Gun spel.



NINTENDO NES

Het spel heeft vier levels, waarbij elk level zes missies kent. Om naar een volgende missie te kunnen gaan moet u alle tegenstanders weten uit te schakelen. Iedere missie speelt zich op een andere lokatie af, zoals het communicatie centrum, wapen-depot of zelfs in een dorp. De laatste missie van een level is het vliegveld waar van de helikopters met de geredde gijzelaars moeten opstijgen.
Uiteraard beschikt u over wapens, alhoewel ammunitie schaars is. Extra ammunitie verzamelt u door bepaalde doelen te raken.



U kijkt als het ware recht vooruit de computer wereld in. Wanneer u zonder Light Gun speelt, ziet u een vizier. Dit kunt u met het joypad besturen, met de A knop schiet u, met de B knop gooit u een granaat.

Wanneer u de Light Gun gebruikt richt u gewoon op het scherm en drukt af; granaten gooit u door de vuurknop in te drukken en tegelijkertijd de B knop in te drukken.

PRODUKT INFO

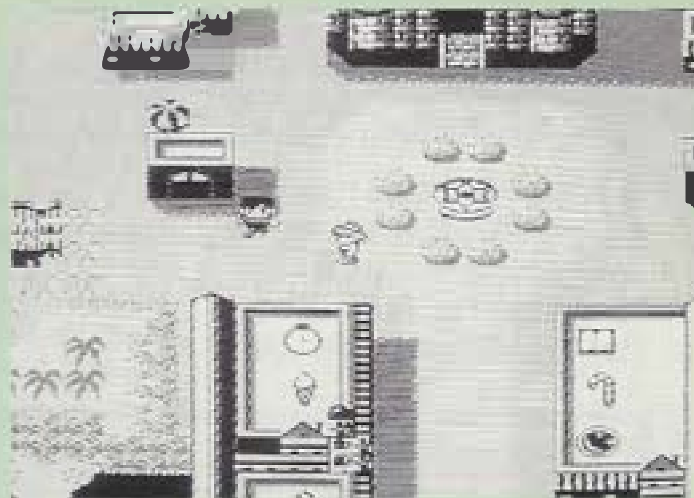
Fabrikant: Taito
Nintendo NES f 109,00/BEF 2375

Op geen enkele computer heeft dit spel me ooit kunnen bekoren. En bediening met de Light Gun verandert daar niets aan. Alhoewel op het eerste gezicht er heel wat gebeurt, slaat al snel de totale verveling toe. Iedere missie is in feite niets anders dan wezenloos schieten. Wanneer dan bovendien blijkt dat nauwkeurig richten met de Light Gun niet echt mogelijk is en bediening met het joypad ook niet veel beter werkt, is de lol er al snel vanaf.

Hopeloos!

Harry d'Emme

IN *THE MAGIC KINGDOM* KOMT U IN HET PRETPARK DISNEY WORLD TERECHT WAAR MICKEY, GOOFY EN DONALD DUCK TOT EEN RAMPZALIGE ONTDEKKING KOMEN. GOOFY HEEFT DE GOUDEN SLEUTEL, WELKE DE POORT VAN DISNEY WORLD OPENT ZODAT DE GROTE PARADE KAN BEGINNEN, IN HET KASTEEL LATEN LIGGEN EN HIJ IS VERGETEN WAAR DE ZES ZILVEREN SLEUTELS LIGGEN WELKE DE KASTEELPOORT OPENEN.



Mickey roept uw hulp in om deze zes sleutels te vinden.

Vijf sleutels kunt u vinden door de vijf attracties in het pretpark te bezoeken. Iedere attractie is een apart spel, waarin u - na een goede afloop - een zilveren sleutel kunt winnen. Ieder spel heeft een eigen tijdlimiet.

In *Piraten in de Caribische Zee* moet u zes gevangen genomen dorpelingen zien te redden. Zonder wapen begint u uw tocht. Pas wanneer u de speciale kaars hebt gevonden kunt u deze als wapen gebruiken. U kunt de kaars naar vijanden gooien, maar ook kunt u er kanonnen mee afvuren. *Piraten* is een niet al te groot platformspel waarin u lastige gevallen wordt door schietende piraten, rollende tonnen die op u afkomen et cetera. Tot slot moet u een waarschuwingsvuur aansteken ten teken dat u geslaagd bent.

In *Het Spookhuis* moet het hoofd spook verslagen worden. Het enige wapen dat u hebt zijn kaarsen, spoken zijn immers bang voor licht. Gelukkig kunt u onderweg genoeg nieuwe kaarsen verzamelen. Ook dit is weer een platformspel van beperkte omvang.

In *De Grote Donderberg* neemt u plaats in een kolentreintje. U moet de trein naar een bepaald station sturen zonder door bijvoorbeeld rotsblokken van de rails gekeild te worden of door gesloten slagbomen te rijden. Een klein probleem: het gaat bergaf en u kunt alleen maar remmen!

In *Autopia* neemt u deel aan een autorace. Alleen is dit wel een obstakelrace met springschansen, palen in de weg en medecoureurs die u van de weg af proberen te drukken.

In de *Ruimteberg* wordt u de piloot van het ruimteschip van Mickey. Hier hoeft u alleen maar Mickey's bevelen op te volgen: sturen en schieten op meteorieten.

In alle attracties behalve de Ruimteberg kunt u onderweg sterren verzamelen. Deze sterren kunt u omzetten in extra levens u kunt uzelf heel eventjes onoverwinnelijk maken of de tegenstanders bevriezen.

In feite een bonte verzameling meer of minder geslaagde spellen. De platformspellen zijn leuk, evenals Autopia. Ruimteberg kent nauwelijks enige spanning en zal dan ook niemand bekoren. De grote misser en irritatie numero uno is het Trivialgedeelte. Afgezien van het feit dat de vragen wel heel erg specifiek zijn, worden ook overal de Engelse namen gebruikt die hier vrijwel niemand kent. En wie weet bijvoorbeeld wat de naam van de meisjes-ranch is die in de 'Spin and Marty' serie in de 'Mickey Mouse Club' voorkwam? Dat wordt dus uiterst vervelend steeds weer proberen.

Overbodig spel

Harry d'Emme

NINTENDO NES

De zesde en laatste sleutel vindt u door de vragen van diverse personen in het park te beantwoorden, een soort Trivant. Deze vragen hebben allemaal betrekking op Walt Disney verhalen en figuren en worden in het Engels gesteld. U moet kiezen uit drie antwoorden.

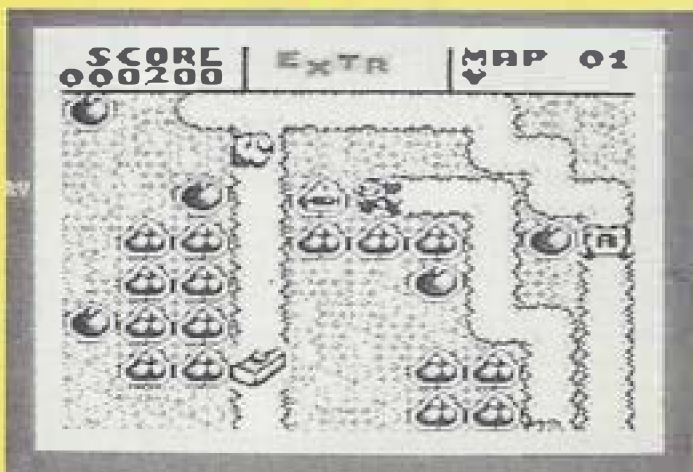
PRODUKT INFO

Fabrikant: Capcom
Nintendo NES f 149,00/BEF 2865

ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM

MR. DO!

DE EERBIEDWAARDIGE TUINIER MR. DO LOOPT AL HEEL WAT JAARTJES MEE, ER IS GEEN COMPUTER OF HIJ HEEFT ER WEL ZIJN OPWACHTING OP GEMAAKT.

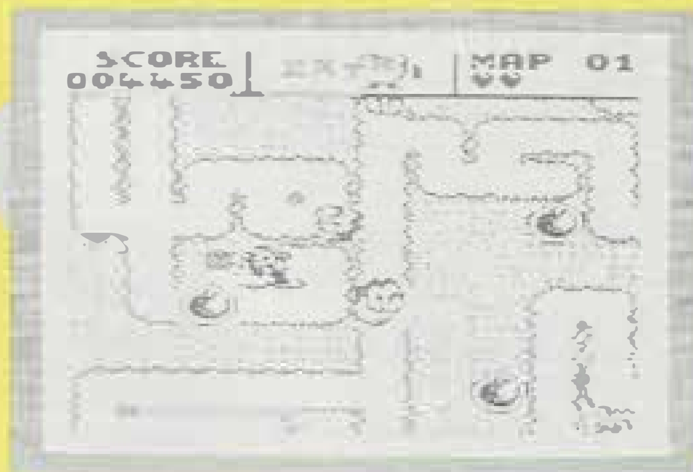


Mr. Do tuinier: er aardig op los in zijn tuintje, waarbij kersen en diamanten (!) zijn voorkeur hebben. Om deze te vergaren moet hij gangen graven zodat hij bij de vruchten kan. Maar er zijn zoals gewoonlijk kapers op de kust!

U ziet slechts een klein deel van de tuin op het Game Boy scherm, met SELECT kunt u een totaaloverzicht krijgen om te kijken waar het gevaar dreigt. Her en der in de tuin liggen kersen en appels. De kersen eet Mr. Do graag op, de appels zijn een probleem. Wanneer Mr. Do namelijk een tunnel graaft dan ploffen de appels omlaag en pletten alles wat ze tegenkomen, inclusief Mr. Do. Hij kan de appels overigens horizontaal wegduwen, dus het is een effectief wapen tegen de insekten in de tuin, maar voor Mr. Do zelf blijft het uitkijken.

Mr. Do blijkt niet de enige die tunnels graaft, sommige insekten boeven muteren en slaan zelf aan het graven. Daarbij vernietigen ze de kersen waar Mr. Do zo dol op is.

Mr. Do kan bonusletters verzamelen voor extra levens, ook het vernietigen van het EXTRA monster is hier goed voor.



Om een level te verslaan moet Mr. Do een van drie dingen doen: alle kersen opeten, alle boeven vernietigen of een extra leven verdienen.

Het spel kent diverse moeilijkheidsgraden en u kunt via de REMIX optie behoorlijk wat zaken beïnvloeden op het gebied van geluid en grafische weergave van monsters.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Ocean
Game Boy ƒ 89,00/BEF 1720

Mr. Do! is een spel dat ik al jaren ken en in het verleden vaak en graag gespeeld heb. De Game Boy versie biedt niets nieuws vergeleken met de oudere versies (Atari 2600 & 400, Commodore 64 et cetera), maar is best wel leuk om te spelen.

Toch was de aardigheid er al snel af, het is steeds meer van hetzelfde terwijl alleen de snelheid en intelligentie van de insekten toeneemt. Qua puzzels valt er weinig te beleven.

Aardig tussendoortje om even te lenen, maar aanschaffen? Nee!

Harry d'Emme



TINY TOON ADVENTURES

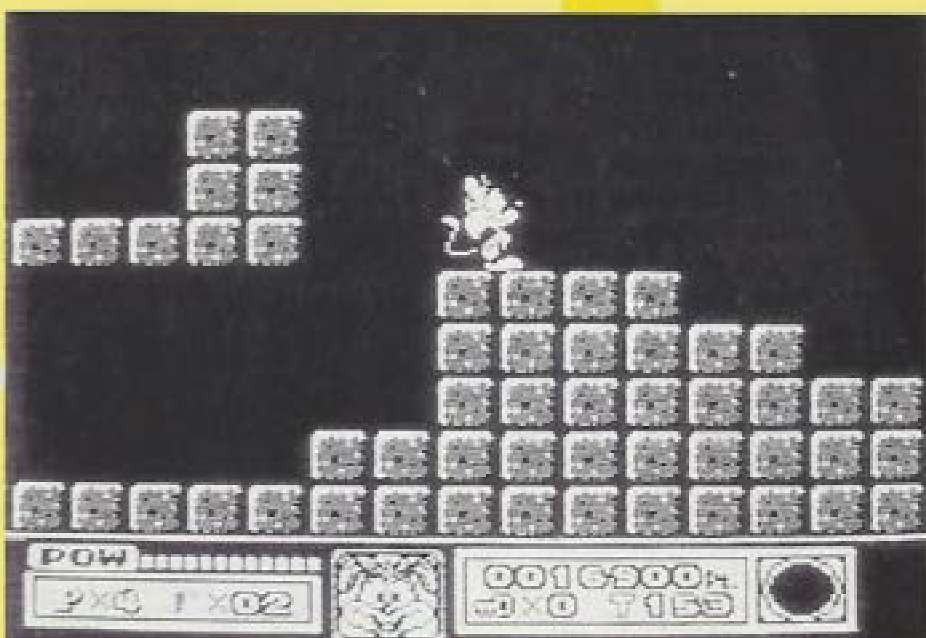
IN TOON LAND GEBEUREN VREEMDE DINGEN, DAAR KAN IEDEREEN OVER MEEPRATEN DIE DE FILM *ROGER RABBIT* GEZIEN HEEFT. OOK NU WEER; BABS, HET VRIENDINNETJE VAN BUSTER BUNNY (NEEFJE VAN BUGS BUNNY) IS ONTVOERD DOOR DE JALOERSE MONTANA MAX. MONTY - ZOALS ZIJN BOOSAARDIGE VRINDEN HEM NOEMEN - PROBEERT OP DIE MANIER BUSTER BUNNY EEN HAK TE ZETTEN. GELUKKIG MELDEN DRIE VRIENDEN ZICH OM BUSTER TE HELPEN: PLUCKY DUCK, DIZZY DEVIL EN FURRBALL.

Doel van het spel is Babs te bevrijden van het landgoed van Monty voordat de tijd om is. Eerst brengt u een bezoek aan de waarzegster Shirley waar u kiest welke van de drie vrienden met u meegaan. Denk hier goed over na, ieder heeft zijn eigen voordelen. De eend Plucky Duck kan uitstekend zwemmen en langer in de lucht blijven wanneer hij springt dankzij zijn vleugels. De hond Dizzy Devil kan zich in een wervelwind veranderen en de vijanden alle kanten op laten vliegen. De kat Furrball kan dankzij jarenlange ervaring in honden ontlopen tegen verticale muren opklauteren.

In totaal zijn er zes werelden in Toon Land, welke elk weer verschillende levels bevatten. Aan het eind van iedere wereld moet u het tegen een van de kwaadaardige handlangers van Monty opnemen. Versla deze voor de sleutel naar de volgende wereld. Uw enige wapens zijn uw snelheid en springkracht. U kunt de talloze vijanden zoals ratten, honden, boze eenden en zelfs vleermuizen alleen maar uitschakelen door bovenop ze te springen.

Iedere wereld is weer anders. U begint in Field of Screamz, een woeste prairie net buiten Toon Stad. Vervolgens komt u in Motion Ocean waarbij Plucky zeer goed kan helpen met al dat water om u heen. In het Sure Weird Forest kunt u, hoppend van tak naar tak door de bomen het bos niet meer zien. Dizzy Devil kan u hier goed op weg helpen.
In Boomtown komt u in een achterbuurt terecht, gelukkig kan Furrball alle kanten uit met al die muren.
Na Boomtown komt u in de vreemde wereld van Wackyland terecht, hier is niets zeker (en zelfs dat niet).
Uiteindelijk bereikt u het landhuis van Monty in Monty's Mansion. Dit gigantische huis is één grote doolhof met zijn trappen en gangen. Maar u kunt Babs al om hulp horen roepen.

Onderweg moet u zoveel mogelijk wortels verzamelen. Niet alleen zijn ze gezond en goed voor de ogen, maar voor iedere 30 wortels krijgt u van het varkentje Hamton, wanneer u hem ontmoet, een extra leven. Ballonnen kunt u het beste lek springen, dan krijgt u onder meer hartjes voor extra levens, klokken om de tijd stil te zetten maar veel belangrijker nog is de Toon-A-Round bal waarmee Buster in zijn vriendje verandert.



Een verslavend platformspel in de beste Mario traditie. Goed uitgevoerd, (fraaie grappen en naarmate je vordert steeds moeilijker. Welke vriend je mee neemt blijkt een belangrijke optie te zijn, sommige velden zijn bijna onspeelbaar na een verkeerde keuze. Bovendien zul je al spelend ontdekken dat de figuren mogelijkheden bezitten die niet in de handleiding staan. Zo kan Furrball wanneer je hem op zijn kont van een berg laat glijden zijn voeten als een soort bulldozer gebruiken om de vijand weg te keilen.

Konami kennende moet dit spel tjokvol geheime en bonusvelden zitten. Die heb ik nog niet gezien, maar ik blijf volhouden.

Absolute aanrader!



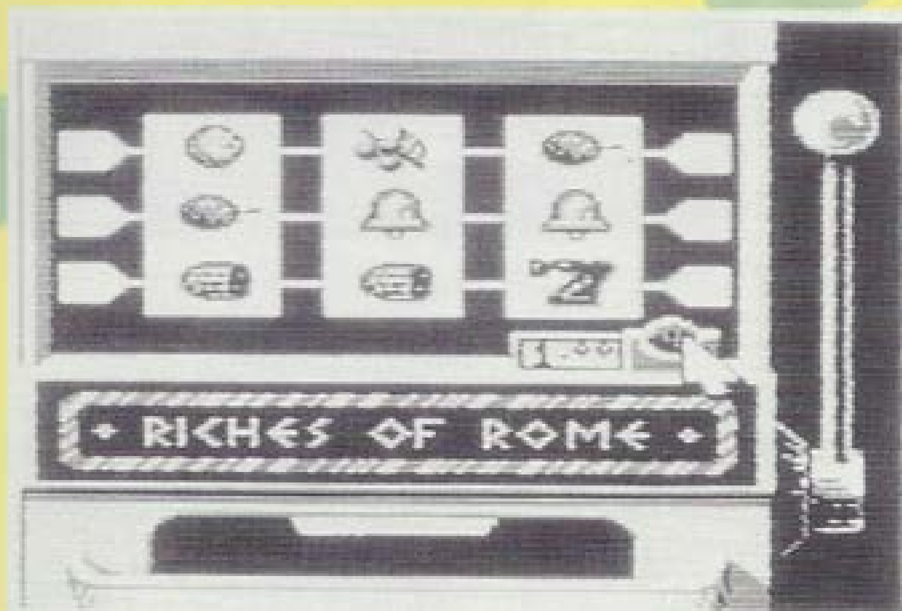


PRODUKT INFO

Fabrikant: Konami
Nintendo NES ƒ 149,00/BEF 2865
Nintendo Game Boy ƒ 99,00/BEF 1885

BUGS BUNNY THE CRAZY CASTLE

BUGS' VRIENDINNETJE HONEY IS ONTVOERD DOOR DAFFY DUCK, SYLVESTER, WILEY COYOTE EN YOSEMITE SAM. ZIJ WORDT ERGENS DIEP IN EEN KASTEEL GEVANGEN GEHOUDEN. AAN U DE TAAK SAMEN MET BUGS HONEY TE REDDEN.



U moet in zestig levels alle wortelen oprapen, waarbij natuurlijk de verschillende boeven u proberen te hinderen. Ieder level bestaat uit een aantal platformen, kokers, trappen en liften. Door deze op de juiste wijze te benutten moet u proberen een veld helemaal leeg te maken.

Onderweg komt Bugs een aantal nuttige voorwerpen tegen, zoals het magische wortelsap dat hem onzichtbaar maakt of de bokshandschoen waarmee hij een tegenstander bewusteloos kan meppen.

De her en der aanwezige kratten, kluizen, emmers en gewichten (10 ton!) kan Bugs gebruiken om tegenstanders op lagere delen van het veld te pletten.
U kunt te allen tijde het laatst gespeelde level als een soort videoband opnieuw afspelen om te kijken wat u verkeerd of goed gedaan hebt.
Gelukkig kent *Crazy Castle* passwords, iedere keer opnieuw beginnen zou een heidens karwei zijn.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Kemco
Game Boy ƒ 79,00/BEF 1525

Bugs Bunny - The crazy castle is een puzzelspel van dertien in een dozijn. De velden zijn niet echt moeilijk, de tegenstanders niet echt intelligent, kortom al snel slaat de verveling toe. De videoplay optie is een zinloos iets en voegt absoluut niets toe aan een toch al zielig spel.

Er zijn in dit genre betere spellen denkbaar.

Vergeten!

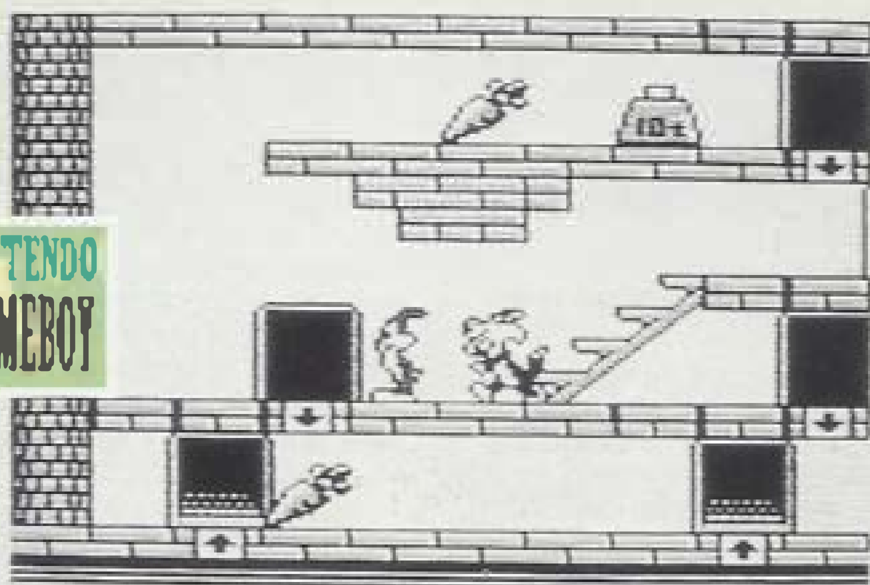
Harry d'Emme

NINTENDO GAMEBOY

CAESAR'S PALACE

WIE OOIT EEN BEZOEK AAN LAS VEGAS GEBRACHT HEEFT, IS ZEKER IN CAESAR'S PALACE GEWEEST. HET ZO GIGANTISCH ALS ALLE ANDERE CASINO'S IN LAS VEGAS - ALHOEWEL QUA GROOTTE ONDERTUSSEN VOORBIJGESTREEFD DOOR ONDERMEER EXCALIBUR EN MIRAGE - IS CAESAR'S PALACE DOOR DE ROMEINSE AANKLEDING IETS APARTS.

NINTENDO GAMEBOY



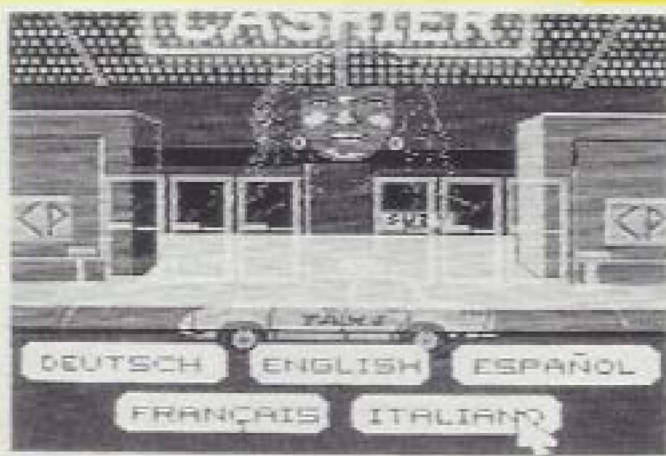
Na een bezoek aan de kassier, waar u uw geld omwisselt voor 1000 dollars in Caesar-munten, wandelt u Caesar's Palace binnen.
Fruitautomaten, black jack (21-en), videopoker, roulette, Rad van Fortuin, er zijn talloze manieren om geld te verliezen.

Net als in een echt casino zijn er verschillende soorten fruit- of gokautomaten. Amerikaanse gokautomaten lijken niet op de onze, u kunt een aantal munten inzetten, waarbij het vasthouden en 'hudgen' van rollen niet mogelijk is. Eén trek aan de arm en u mag de volgende hoeveelheid dollars incasseren. In *Caesar's Palace* zijn er drie verschillende gokautomaten (drie en vier rollen).

Naast de Black Jack en Roulette tafels - waarvan we de regels bekend veronderstellen - zijn er ook nog de videopoker machines. Dit zijn in een feite gokautomaten waartegen u een spelletje poker speelt. Alle gangbare regels van pokeren worden gehanteerd.

Het Rad van Fortuin is de eenvoudigste. Hier zet u geld in op een bepaald getal, het Rad wordt gedraaid en komt uw cijfer boven dan heeft u gewonnen.

Wanneer u voldoende verloren/gewonnen hebt kunt u bij de kassier uw munten inwisselen en naar huis gaan.



PRODUKT INFO

Game Boy ƒ 99,00/BEF 1885

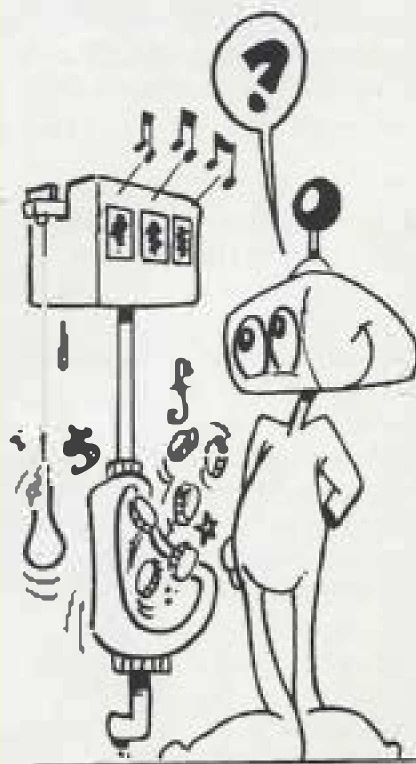
Caesar's Palace komt binnenkort ook voor Amiga en MS-DOS.

Leuk, zeker wanneer je zoals ik ooit in Caesar's Palace geweest bent. Bij elkaar vind je hier alle gokspellen die de moeite waard zijn. En daar doen grappen zoals het heren- en damestoilet dat je bezoeken kunt weinig aan af.

Jammer genoeg kun je geen geld bewaren tot het volgende spel (geen passwords), dus of het mogelijk is de bank te laten springen is me nog steeds niet duidelijk.

Leuk voor af en toe een snel spel!

Harry d'Emme



SUPER CASTLEVANIA IV

SUPER NINTENDO

OVERAL IN TRANSSYLVANIË WORDEN MYSTERIEUZE VERSCHIJNINGEN VAN VREEMDE WEZENS DIE ONDER DE DEKKING VAN DE DUISTERNIS TEVOORSCHIJN KOMEN GEMELD. MAAR DE LENTE NADERT EN DE BEVOLKING NEGEERT DE GERUCHTEN EN BEREIDT ZICH VOOR OP HET TRADITIONELE LENTEFEEST.

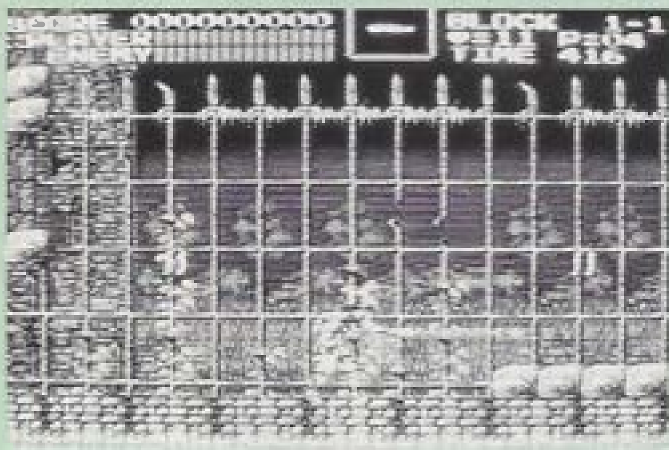


Maar ondertussen wordt in de oude abdijruïnes vlak buiten de stad een ceremonie gehouden om de Prins der Duisternis weer tot leven te wekken. Terwijl dit gebeurt daalt een donkere wolk over het land neer. De sinistere groep in de abdij begint mysterieuze liederen te zingen en rituele dansen uit te voeren; een bliksemschicht treft de abdij. De grond golft onder hun voeten, de muren trillen: Dracula leeft weer!

Voor Simon Belmont, de held uit menig Castlevania avontuur is het weer tijd om de krachten van het kwaad een halt toe te roepen. Gewapend met de mystieke zweep die al eeuwen in het bezit van zijn familie is, zijn moed en zijn eeuwenoude kennis gaat hij op pad....

In totaal kent SC4 elf werelden, in de eerste wereld betreedt Simon het oude kasteel van Dracula. Maar Dracula zelf zal hij pas ontmoeten aan het eind van zijn tocht.

Iedere wereld heeft zijn eigen problemen, maar Simon kan met zijn zweep heel wat gevaren beteugelen. Net als Indiana Jones kan Simon de zweep trouwens gebruiken om over bodemloze afgronden te springen. Ronddolende skeletten, monsters uit de onderwereld, vleermuizen, kobolds, Simon komt heel wat gevaarlijke tegenstanders tegen. Maar voor sommigen is de zweep niet krachtig genoeg. Sommige eindmonsters zijn werkelijk zowat onverslaanbaar, bijvoorbeeld de dansende spoken Paul Abghoul en Fred Askare in wereld 6.



Super Nintendo

De kaarsen die deze mysterieuze en gevaarvolle wereld verlichten moet u met de zweep uitslaan, deze veranderen dan in bonusvoorwerpen, wapens of hartjes. Wapens die u ondermeer op deze manier kunt bemachtigen zijn de dolk, de bijl, een stuurbom, de boemerang en de morgenster welke de kracht van de zweep vergroot. De hartjes zijn nuttig, want ieder hartje geeft u extra gebruik van het wapen dat u op dat moment bezit. Voor ieder hartje dat u bezit kunt u bijvoorbeeld de dolk één keer gebruiken. Overigens moet u de extra wapens met beleid oprapen, u kunt te allen tijde slechts één extra wapen bezitten.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Konami
Super Nintendo ƒ 189,00 / BEF 3199

Waanzinnig spel! Het oogt en klinkt niet alleen perfect (die muziekjes!), maar spelinhoudelijk is het daarbij absolute topklasse. En de magische vingers van Konami blijken alweer snel; hier en daar kun je muren aan flarden slaan voor extra's. Dus ongetwijfeld zit ook dit spel weer tjokvol verrassingen waar de Konami programmeurs zo dol op zijn.

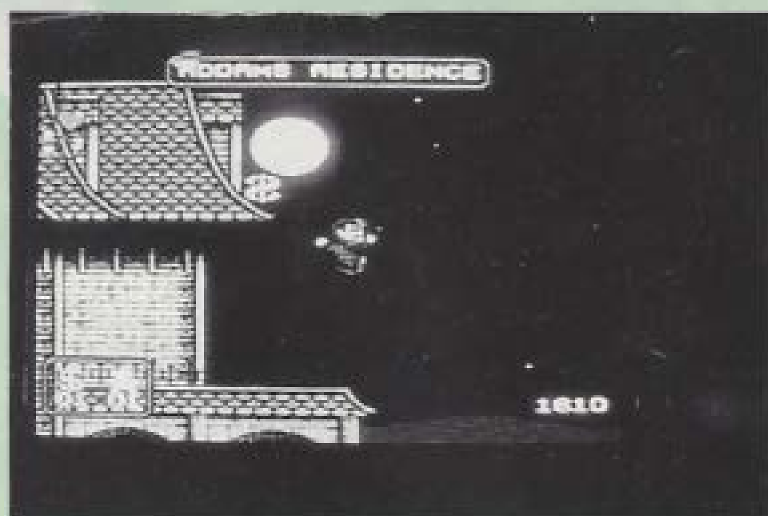
Verplicht!

Harry d'Emme

THE ADDAMS FAMILY

NINTENDO GAMEBOY · NINTENDO NES · SUPER NINTENDO

WIE KENT DE SINISTERE ADDAMS FAMILY NIET? AL IN HOOG SPEL 11 KWAMEN WE HEN TEGEN, NU MAKEN ZE UW NINTENDO ONVEILIG.



De boosaardige Abigail Craven heeft de hele familie gevangen genomen en her en der in het huis opgesloten. Alleen Vader Gomez kan nog redding brengen door de leden van de family te bevrijden. Hij moet de hele villa doorzoeken, maar ook buiten de villa moet hij op tocht. In de oude boom achter het huis, op het kerkhof en zelfs in de crypte vindt Gomez de meest vreemdsoortige en mysterieuze gangen en grotten. De enige die Gomez een beetje helpt is het Thing, dat hem af en toe raad geeft.

Aan het begin van het spel staat Gomez voor de deur van het huis. Wanneer hij naar binnen gaat komt hij in de halteredit, waar een aantal deuren naar andere (en heel grote) delen van het huis voeren zoals de keuken, de muziekkamer en de spelletjeskamer. Uiteindelijk voert iedere deur Gomez naar een van zijn gevangen familieleden.

Overal wordt Gomez lastig gevallen door engerds, de enige manier om van hen af te komen is op hun kop te springen. Maar gelukkig blijft het daar niet bij, overal in het huis vindt hij voorwerpen die hem kunnen helpen. Zo kan Gomez met de fez op vliegen en met het zwaard kan hij zich wat beter verdedigen.

Veel voorwerpen liggen duidelijk in het zicht, andere zijn geniepig verborgen. Overal bevinden zich geheime deuren die met enig zoekwerk geopend kunnen worden.

Iedere keer wanneer Gomez iemand gered heeft, gaat deze naar de muziekkamer, waar Lurch probeert een liedje uit te spelen. Ieder gered familielid geeft Lurch een deel van de melodie. Wanneer iedereen bevrijd is kan Lurch het hele lied spelen en gaat de deur naar de ondergrondse gewelven open. En daar ergens speelt zich de finale af, immers in deze gewelven houdt Abigail moeder Morticia gevangen.

NES/GAME BOY

Alhoewel natuurlijk minder qua graphics en geluid blijft ook in deze versies The Addams Family als een huis overeind staan.

Dit mag je niet missen!

Helen Balens

PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Nintendo NES ƒ 129,00 / BEF 2785
Game Boy ƒ 99,00 / BEF 1885
Super Nintendo ƒ 189,00 / BEF 3199

SUPER NINTENDO

The Addams Family bewijst hoe goed de Super Nintendo qua beeld en geluid is. Maar gelukkig blijft het daar niet bij. Ook dit is weer zo'n spel dat van geen ophouden weet. Heb je net een level af en dan gaat er ergens weer een geheime deur open en komt er nog een hele berg werk aanzetten. Denk je net de keuken goed te hebben, blijkt in de oven nog een gigantische wereld verborgen te zitten.

Met dit gigantisch grote platformspel ben je wel enige tijd zoet, en ik garandeer je dat je je geen moment zult vervelen.

Aanrader!

Harry d'Emme

NINTENDO SCOPE

SUPER NINTENDO

DE *SCOPE*, HET EERSTE ACCESSOIRE VOOR DE SUPER NINTENDO, IS IN FEITE EEN BEHOORLIJK GROOT UITGEVALLEN LICHTPISTOOL ZOALS WE DAT OOK VOOR DE NINTENDO NES KENNEN. DE *SCOPE* IS ECHTER DRAADLOOS, EEN INFRAROOD ONTVANGER WORDT BIJGELEVERD DIE OP POORT 2 VAN DE SUPER NINTENDO GAAT. NADAT DE *SCOPE* VAN BATTERIJEN VOORZIEN IS KAN HET GEWELD BEGINNEN.

Bijzonder aan de *Scope* is de grote bewegingsvrijheid die de speler geniet. Het is mogelijk tot (afhankelijk van de omstandigheden) op vijf meter afstand van het TV-toestel of de monitor te staan/zitten waarop de Super Nintendo aangesloten is.

Op dit moment zijn er nog geen separate spellen voor de *Scope* te koop, maar er worden zes spellen bijgeleverd. Deze spellen zijn onderverdeeld in twee groepen: *Blastris* en *Lazerblazer*.

Blastris bestaat uit drie subspellen, waarvan er twee gebaseerd zijn op *Tetris*. Het derde spel is *Mole Patrol*. *Blastris A* is een liggende *Tetris* variant. Van links naar rechts zweven blokvormen, welke elk uit vier vierkanten bestaan. U kunt deze vierkanten wegschieten, zodanig dat wanneer de blokvorm tot stilstand komt rechts, er uiteindelijk (net als bij *Tetris*) gelijkgekleurde lijnen ontstaan welke vervolgens verdwijnen. U beschikt slechts over een beperkte hoeveelheid schoten, dus kijk uit!

Blastris B lijkt op het eerste gezicht meer op *Tetris* door de verticale kolomindeling. Maar u kunt de omlaagvallende blokken alleen maar om hun as laten kantelen waardoor ze van kleur veranderen. Wanneer u drie gelijkgekleurde blokken horizontaal, verticaal of diagonaal aaneengesloten hebt dan verdwijnen deze en krijgt u punten daarvoor.

In *Mole Patrol* moet u mollen weg-schieten die in een veld hun grijnzende kop opsteken. *Lazerblazer* bestaat uit drie razende actie spellen, *Intercept*, *Engage* en *Confront*.

In *Intercept* moet u van rechts naar links vliegende kruisraketten neerhalen. In *Engage* is het uw taak uit de lucht aanvallende iets af te schieten evenals de door hen gedropte bommen. In *Confront* wordt de Aarde bedreigd door een horde buitenaardse robots die uit het heelal komen denderen. U moet deze opblazen voordat ze uw toestel raken en beschadigen.

Alle *Blastris* en *Lazerblazer* spellen hebben meerdere moeilijkheidsgraden.

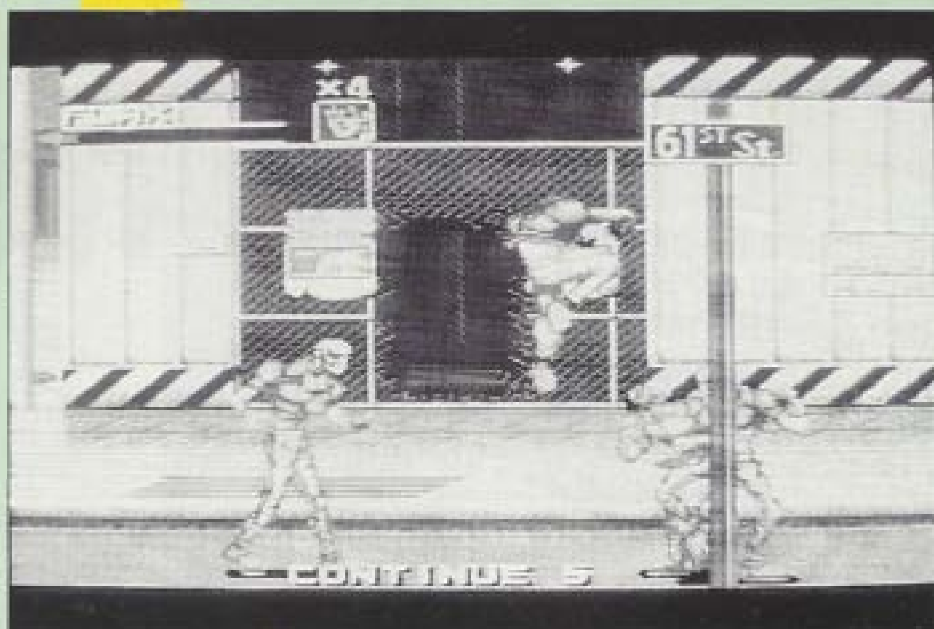
Het heeft wel wat, met zo'n kanon op je schouder blasten. Waarbij in mijn geval een en ander nog indrukwekkender werd doordat de Super Nintendo keihard via de stereo (disco-boxen!) stond te dreunen.
Afgezien van *Mole Patrol* speel ik alle spellen regelmatig met een lichte voorkeur voor *Blastris B* en *Intercept*. Opvallend is hoe nauwkeurig dit apparaat is, een waarneembare afwijking tussen mikken en raken is er niet.

En nu maar hopen dat er meer spellen voor uitkomen dan voor het NES lichtpistool, want dat is bedroevend.

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Nintendo
Super Nintendo
f 249,00/BEF 3995



JACK FLAK EN OOZIE NELSON ZIJN HET ZAT! HET MOET NU MAAR EENS AFGELOPEN ZIJN MET DAT GEDONDER OP STRAAT. BIG AL EN DE STRAATKONINGEN TERRORISEREN DE HELE BUURT NU AL EEN TIJDJE. JACK EN OOZIE BESLUITEN ER EEN EIND AAN TE MAKEN.

Maar Al en de zijnen laten dat niet op zich zitten. Dus gaan ze met elkaar op de vuist in *Rival Turf*: zes levels met daarin meerdere lokaties. In het eerste level zijn dit bijvoorbeeld straten van Los Angeles; in totaal zijn er 18 lokaties.

Jack en Oozie zijn ook geen lieverdjes, ze beheersen een behoorlijk arsenaal aan super-smerige schoppen en klappen, maar deinzen er bovendien niet voor terug messen, moersleutels, honkbalknuppels en handgranaten te gebruiken wanneer ze deze tegenkomen. Elke hoofdpersoon heeft zeven verschillende vechtspecialiteiten variërend van opdoffers en uppercuts tot fraaie beenworpen en knietjes.

U kunt het strijdperk alleen betreden of gezamenlijk met een vriend(in). Afhankelijk van de gekozen vorm kunt u samenwerken of elkaar eveneens in de haren vliegen. Aan het eind van ieder level moet u het opnemen tegen een van de speciale krachtpatsers, aan het eind van het zesde level neemt Big Al de honneurs waar.

Dit is pas een ouderwets potje knokken! Wat muziek, geluid en graphics betreft zit het allemaal behoorlijk snor, maar wat dit spel pas echt leuk maakt is de razende actie die mogelijk is. Alhoewel ik eerlijk moet toegeven in het begin vaak verbijsterd languit tegen de vlakte te zijn gegaan zonder te weten wat me nu exact overkomen was. De twee speler optie is dé manier om ook nog eens in het echt op de vuist te gaan met je medespeler wanneer die je gemeen onderuit haalt. Juist op het moment dat je een van Big Al's kornuiten een definitieve opdonder wilt geven.

Voor de vechtbazen onder ons verplichte kost!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Jaleco
Super Nintendo *f* 189,00/BEF 3199



SUPER NINTENDO

RIVAL TURF

HET EERSTE ROLE-PLAYING GAME VAN MICROPROSE SPEELT ZICH AF IN HET MIDDELEEUWSE DUITSLAND. U LEIDT EEN GROEP AVONTURIERS DIE TOT DOEL HEEFT ZO VEEL MOGELIJK ROEM EN GLORIE TE BEHALEN. REIS HONDERDEN KILOMETERS LANGS MEER DAN NEGENTIG STEDEN, VERSCHILLENDE DORPEN, KASTELEN, MIJNEN EN SLAGVELDEN. OOK OOST-NEDERLAND KUNT U BEZOEKEN, DE HANSE-STEDEN GRONINGEN, ZWOLLE, ELBURG, DEVENTER EN NIJMEGEN ZIJN EVENEENS IN DARKLANDS OPGENOMEN.

DarklandS

Realistisch RPG

Volgens de makers is Darklands het eerste realistische RPG. Men heeft afstand willen nemen van RPG's gebaseerd op Tolkien's In de Ban van de Ring, gebieden bevolkt door fantasiemonsters en boze tovenaars. Darklands speelt zich af in een bestaande tijd en op een bestaande plaats. Darklands is echter tevens een fantasie-spel, daar alles wat men in die tijd dacht met dit spel mogelijk is. Op uw tocht door de donkere regio's van Duitsland maakt u kennis met de mysterieuze angsten van de middeleeuwen.



Er zijn geen karakterklassen, geen hitpoints en geen karakterniveau's, omdat deze tot onrealistische karakters kunnen leiden. In veel RPG's is het immers mogelijk een overmacht van monsters te overleven omdat het twintigste niveau karakter zoveel hitpoints heeft. De toverspreuken uit andere RPG's zijn vervangen door het aanroepen van heiligen. Verder zijn er karakters die kennis hebben van alchemie en drankjes kunnen brouwen.

Karaktervorming vindt plaats door het verbeteren van vaardigheden. Sommige karakters verbeteren hun wapen-technieken, andere hun kennis van alchemie of geestelijke vaardigheden.

Het spel

U kunt starten met een voorgevormde groep karakters of eerst zelf karakters vormen. Karaktervorming wordt gesimuleerd met levensfasen: van geboorte opgroeiend tot de huidige leeftijd van het karakter. Achtergrond van de ouders, opleiding en beroepskeuze bepalen de eigenschappen van het karakter.
Na het samenstellen van de groep bevindt u zich met hen in een herberg ergens in een Duitse stad. Daarvandaan gaat u op avontuur door Duitsland. Door de grote omvang van het spel en het ontbreken van een specifiek doel kunt u geheel zelf bepalen wat u gaat doen. U kunt geruchten over beruchte roofridders of behekste grotten gaan verzamelen. Met deze informatie kunt u deze gaan zoeken om zo uw roem en glorie te vergroten. Om te slagen, moet u over een gevarieerde en zeer hoog gekwalificeerde groep avonturiers beschikken. Om zich te bekwamen kunnen de leden van uw groep les krijgen van monniken, op bezoek gaan bij gilden, chemische ingrediënten verzamelen en betere uitrusting kopen bij handelaren.



Elk van de negentig steden heeft een herberg, een marktplein, een klooster, een kerk, een kathedraal, een kasteel en een gildewijk.

Bediening

De besturing is, zeker gezien de complexe inhoud, redelijk eenvoudig.
Bijna alle handelingen gebeuren met de muis en slechts enkele vergen het gebruik van het toetsenbord. Besturing gaat op twee verschillende manieren.
In de steden voert u acties uit door middel van vragenlijstjes waaruit u een keuze moet maken. Zo krijgt u bijvoorbeeld de vraag: u bevindt zich in de herberg en wat wilt u nu doen? U kunt dan kiezen om te overnachten, naar buiten te gaan of om nog even rond te hangen.
Tijdens de tochten tussen de steden en de gevechten krijgt u een plattegrond op het scherm, waarop uw karakters zich bevinden. U kunt deze karakters orders geven om ergens heen te gaan of om in de gevechts-scènes bepaalde tegenstanders aan te vallen. De gevechtsmogelijkheden zijn overigens zeer uitgebreid. U kunt karakters individueel orders geven, variërend van vluchten tot wild aanvallen en van verdedigen tot zwakke plekken zoeken. De strijd vindt in real-time op het scherm plaats en het is mogelijk de strijd op elk moment te stoppen om nieuwe orders te geven.

Niveaus

Het spel kan op drie verschillende niveaus gespeeld worden. Het niveau bepaalt de hoeveelheid hulp die u krijgt en de snelheid van de karaktergroei. Hoe meer hulp, hoe minder snel de karakters groeien.
De schermen zijn in prachtige aquarel-plaatjes uitgevoerd en geven zo een heel aparte stemming. Aangevuld met achtergrondmuziek wordt iets heel mysterieus en geheimzinnigs gecreëerd.



De doos bevat een meer dan honderd pagina's tellende handleiding, een installatie/instructie boekje, een kleurenposter van middeleeuws Duitsland, een quick-reference kaart en een tiental HD-floppen.

De handleiding bevat een gigantische hoeveelheid informatie. Naast uitleg over hoe Darklands gespeeld moet worden, is het eveneens een verhandeling over de middeleeuwen in Duitsland. De rol van de kerk en de edelen, het bijgeloof, alchemie, oorlogsvoering en andere zaken die de middeleeuwse mens bezighielden, worden uitvoerig beschreven. Het is een compleet naslagwerk geworden, achterin is zelfs een referentielijst van vier pagina's opgenomen. Wilt u weten wat het beste middeleeuwse wapen is, wat de naamdag is van Sint Anthony van Padua, wie de tempeliers waren of wat de functie van de gilden in de steden was, raadpleeg de handleiding van Darklands.



Wat een ongelofelijk uitgebreid spel! Dit speel je niet even op een zondagmiddag. Je kunt blijven ronddolen op zoek naar nieuw avontuur.
De uitvoering is heel erg mooi, de afwerking is op een paar kleine puntjes iets minder. Zo is het niet mogelijk om tijdens gevechten en speurtochten in mijnen te saven. De Hall of Fame uit de handleiding is niet aanwezig, zo wordt in een kleine bijlage vermeld.
De raadsels zijn van een behoorlijk niveau en zeker ook geschikt voor de ervaren RPG-er. Door de drie verschillende moeilijkheidsgraden voor iedereen geschikt.

MicroProse bewijst met Darklands niet alleen perfecte vluchtsimulatoren te kunnen maken. Origin heeft er een geduchte concurrent bij.

Ondanks de hoge prijs absolute aanrader!

Laurens van Wijk

Produkt Info

Fabrikant: MicroProsa
MS-DOS ƒ 189,00/BEF. 3659
Video: VGA 256
Audio: AdLib, SoundBlaster, pro Audio Spectrum, Roland MT-32, PC-speaker
Systeemeisen: 80286/386/486 12MHz+, 581K dosgeheugen + 64K EMS, DOS 5.0, harddisk (17,5 Mb), muis

Over andere versies is niets bekend.

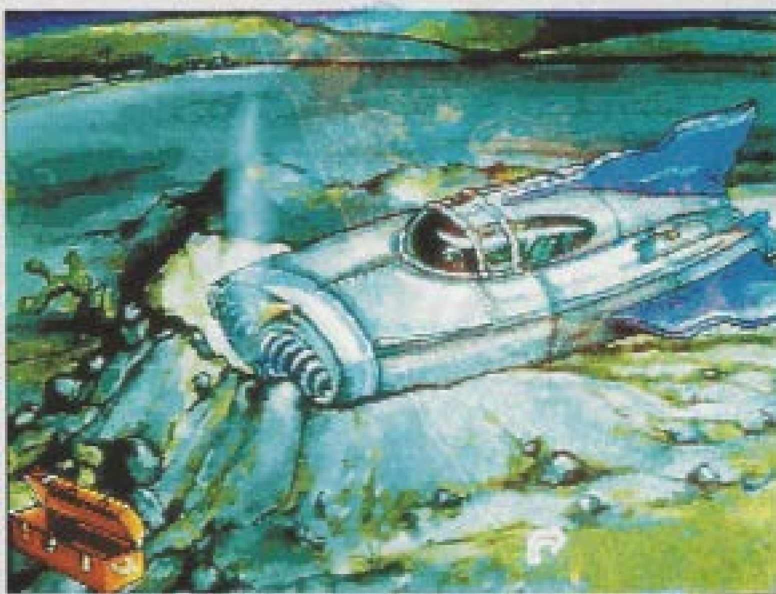
EEN VAN DE MEEST POPULAIRE INFOCOM AVONTUREN KRIJGT EINDELIJK EEN VERVOLG. EN GELUKKIG GEMAAKT DOOR DEZELFDE AUTEUR. STEVE MERETZKY IS, NA EEN PAAR UITSTAPJES BIJ LEGEND, WEER TERUG BIJ INFOCOM.

NIVEAUS

Deel twee van de serie is een rechtstreeks vervolg op het voorafgaan de. Een van de hoofdpersonen is een zoon van de hoofdpersoon uit het eerste deel. Helemaal aan het begin van het spel moet een keuze gemaakt worden wie u wilt spelen. U kunt kiezen tussen de reeds genoemde zoon, de dochter van een beroemd sterrenkundige en een buitenaards wezen dat op Aarde is gestrand. Deze keuze heeft ook invloed op de moeilijkheidsgraad van de raadsels. Als buitenaards wezen is het spel meer een verhaal, terwijl u als mens een behoorlijk aantal raadsels moet oplossen. Er is in deze versie geen keuze voorhanden waarbij u de graad van ondeugendheid van het spel kunt instellen. U speelt altijd op de maximale stand. Dit is overigens niet erg expliciet, maar wel wordt er nogal stevig gesuggereerd. Zo krijgt u bijvoorbeeld filmbeelden van een opstijgende raket of een schoorsteen die weer overeind komt te zien als u met iemand het bed induikt.

BESTURING

Lijk: het spel als verhaal nog sterk op zijn voorganger, de uitvoering kon haast niet meer afwijken. LGOP2 is een volledig grafisch georiënteerd spel waarin geen woord getypt hoeft te worden. Zelfs lezen is bijna overbodig, omdat alle conversaties die in het spel gevoerd worden via de luidspreker klinken. Het goede nieuws hierbij is dat u om van het geluid te kunnen genieten, niet de beschikking hoeft te hebben over een aparte ingebouwde geluidskaart. In de groot uitgevallen doos zit namelijk, naast



Het oppakken van zaken is dan ook heel eenvoudig. Als u op iets klikt wat u kunt oppakken verandert de cursor in dat voorwerp. Nu kunt u ergens op het scherm klikken om te kijken of het iets bijzonders doet. Voorbeeld: U vindt een sleutel en u staat voor een gesloten deur. Klik nu op de sleutel. De cursor zal van een handje in de sleutel veranderen. Klik nu met de sleutel op de deur en deze gaat open.

Als u een persoon in beeld ziet waar u mee kunt praten, verandert de cursor in een mondje. Klikt u nu met dit

der ikoon vermelden. Spreekt u met een persoon van het andere geslacht, dan ziet u ook een ikoon van een kusmondje. Klikt u hierop dan probeert u die andere persoon te kussen. Gaat dit goed, dan komt er ook een ikoon met daarin een schroef. (U kunt vast wel raden wat het Engelse werkwoord to screw betekent..)

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2

Het was natuurlijk een zeer spannende zaak of Infocom er in geslaagd was om weer een leuk en moeilijk avontuur neer te zetten. Tenslotte is de manier van communiceren met het programma in dit soort spellen heel beperkt. Gelukkig kan ik u verzekeren dat het een moeilijk avontuur is (behalve dan, als u het als Barth speelt).

De inhoud van het verhaal komt eigenlijk behoorlijk overeen met de eerste versie, dus daar waren niet veel fouten te maken. Mijn enige kanttekening is dat de echte lus van de Infocom spellen lag in het feit dat je alles kon proberen en dat het programma daarop probeerde te reageren. Zo zijn er hele lijsten van dingen om eens te proberen in de diverse spellen om te zien wat voor antwoorden de programmeurs verzonnen hadden. In dit spel gebeurt er echter alleen maar iets als u een goede actie onderneemt. Dat betekent dat er geen aparte dingen geprobeerd kunnen worden. Dit is echt een spel dat u eerst eens wil bekijken, zeker als u een verstokte Infocom fan bent. In het genre hoort het echter bij de betere en moeilijkere grafische avonturen.

Jan-Willem van Riet

17(!) diskettes, een aparte connector die u gewoon in de parallelle poort van uw PC kunt steken. Vervolgens sluit u op deze connector een versterker aan. Het geluid dat hierdoor uit uw installatie komt is zeer goed.



U ziet de spelwereld als door de ogen van de figuur die u speelt. Het hele scherm wordt gebruikt voor een afbeelding van de lokatie waar u zich bevindt. De bediening gebeurt niet met menu's, maar met een muiscursor. Deze verandert van vorm als u op een punt van het scherm komt waar iets bijzonders kan gebeuren. Zo verandert hij in een pijl aan de zijkant van het scherm wanneer u in die richting kunt lopen en in een handje als u iets aanwijst dat u kunt bedienen of oppakken. Linksonder in beeld ziet u iets waar u de door u gevonden spullen in kunt opslaan. Speelt u Zeke, de mannelijke hoofdrolspeler, dan ziet u een gereedschapkist. Speelt u Lydia dan ziet u een goedkope handtas en speelt u Barth, het buitenaardse wezen, dan ziet u een HarnzBottle. (Een nieuw model wel te verstaan.)

mondje op de persoon in kwestie, dan ziet u een portret groot in beeld komen. Links in beeld verschijnt een rij met ikonen, die een gespreks onderwerp voorstellen. Klikt u op een van deze plaatjes, dan zal het gesprek zich concentreren op dit onderwerp. Als laatste wil ik nog een bijzon-

PRODUKT INFO

Fabrikant: Activision/Infocom
MSDOS
ƒ 179,50 / BEF. 3469
Systeemeisen: 640K, 80286 12MHz
Video: MCGA, VGA
Audio: Roland, AdLib, PS/1, Tandy, Thunderboard, Pro Audio Spectrum, Disney Sound Source, Covox Speechmaster
Bijgeleverd: LifeSize Sound Enhancer adapter

Amiga en ST versies worden niet overwogen.



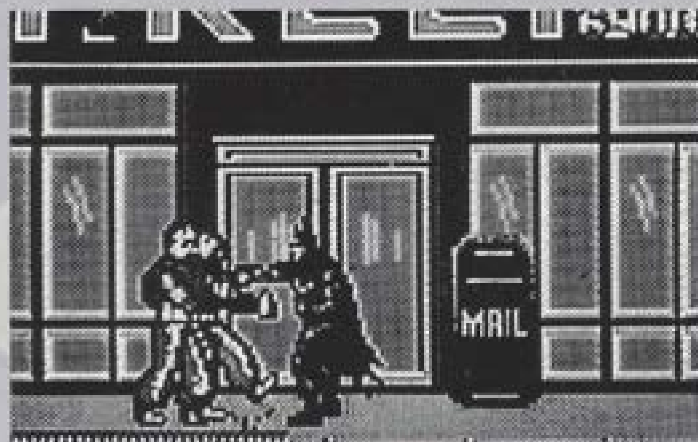
BATMAN RETURNS

IN BATMAN RETURNS KRIJGT BRUCE WAYNE, ALIAS BATMAN, HET WEER ZWAAR TE VERDUREN. BOVENDIEN KAN HIJ NIET REKENEN OP DE HULP VAN ZIJN TROUWE GEZEL ROBIN.

ATARI LYNX

Het spel is een vechtspel waarin Batman van links naar rechts loopt terwijl hij de ene na de andere tegenstander moet uitschakelen. Dit kan hij natuurlijk doen met zijn blote vuisten, maar het is ook mogelijk de batarangs of flesjes met een dodelijk zuur te werpen. Van deze wapens heeft Batman er echter niet al te veel, hoewel hij regelmatig nieuwe voorraden kan oppikken wanneer hij daar langs loopt.
Behalve de hierboven al genoemde gevechtshandelingen kan Batman springen, lopen en bukken. Elke keer dat Batman wordt geraakt door iets of iemand verliest hij wat energie. Door de juiste voorwerpen op te rapen sterkt hij weer wat aan. Als de energie op is legt Batman het loodje en is het spel gelijk afgelopen aangezien Batman maar een leven heeft.

Batman Returns telt vier niveaus die uiteraard steeds moeilijker worden. Het begint met de strijd tegen de 'Red Triangle Circus Gang' die de ijsprinses heeft ontvoerd. Behalve door met explosieven gooiende gekken, wordt dit level bevolkt door een motorbende die Batman omver probeert te rijden. Aan het einde van het level wacht niemand minder dan de Penguin in zijn grote, gele eend op wielen.
In het tweede level neemt Batman het op tegen Catwoman die samenspant met de Pinguin. Alsof dat nog niet moeilijk genoeg is, heeft die leugenachtige Pinguin de autoriteiten op de mouw gespeld dat de ijsprinses is vermoord door Batman, dus hij krijgt het ook zwaar te verduren van de politie. Na een enerverende tocht over hoge daken moet Batman strijd voeren tegen Catwoman.



Het spel vervolgt in de riolen van Golham City waar de Pinguin zich schuilhoudt. Batman wordt bestookt door een zelfmoordcommando van levensgevaarlijke kleine pinguins. Op zijn speurtocht naar het hoofdkwartier van de Pinguin krijgt Batman bovendien te maken met kernafval dat door een zekere Max Schreck in de riolen is gedumpt.



Overleeft Batman ook dit derde level, dan belandt hij eindelijk in de ijskoude schuilplaats van de Pinguin. Veel ijs, water en vermolmd hout zorgen ervoor dat elke misstap fataal afloopt voor de strijder tegen het kwaad. Aan het einde van dit level staat Batman opnieuw oog in oog met zijn aartsvijand, de Pinguin.

De graphics in Batman Returns zijn van goede kwaliteit, evenals de geluiden en muziek. Het spel is behoorlijk moeilijk en kent furieuze actie.
Het feit dat Batman slechts één leven heeft, maakt het er allemaal niet eenvoudiger op.

Uitstekend voor de doorgewinterde liefhebber die maar niet genoeg kan krijgen van sla-der-op-los spellen.

Marti Vijls

PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari
Atari Lynx: ƒ 89,00/BEF 1739
(1 speler)

STEEL TALONS

IN DIT SPEL VLIEGT U EEN GEAVANCEERDE GEVECHTS-HELIKOPTER. DE AT1196 STEEL TALON (STALEN KLAUW) DIE VOOR SLECHTS ÉÉN DOEL IS ONTWORPEN, NAMELIJK HET OPSPOREN EN VERNIETIGEN VAN DE VIJAND.

ATARI LYNX

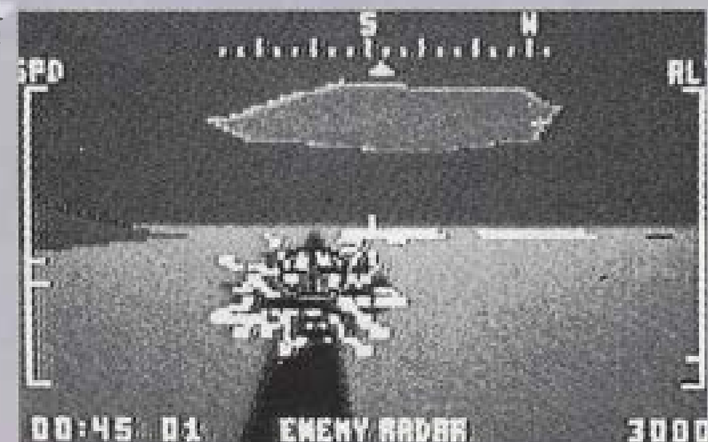
Steel Talons is een spel van Tengen dat ook in de speelhallen te vinden is. In de uitvoering voor de Atari Lynx is practisch alles wat de kast daar zo goed maakt meegenomen. De twee-speler optie ontbreekt helaas, evenals uiteraard de hydraulische kast.
Men kan een aantal missies vliegen, die beurtelings overdag en 's avonds plaatsvinden. Af en toe moet een soort race worden gevlogen tussen de steile wanden van een diepe canyon door. Elke missie moet daarbij in zo weinig mogelijk tijd worden voltooid. Gebeurt dit niet snel genoeg dan is er niet voldoende tijd om alle missies uit te vliegen.

De helikopter is uitgerust met een bijzonder krachtig machinegeweer dat in staat is de zwaarste bepantsering van tanks te doorboren. Daarnaast zijn er 38 raketten aan boord en beschikt u over 8 geleideraketten.

Tijdens de vlucht kan een kaart worden opgeroepen. Hierop wordt getoond waar de vijanden zich bevinden. Ook de wegen en rivieren die u in het landschap ziet staan hierop weergegeven zodat het navigeren een stuk eenvoudiger wordt.
Op hetzelfde scherm staat verder onder andere aangegeven hoeveel munitie u nog heeft en hoe groot de schade is die u heeft opgelopen.
Wanneer de kaart wordt opgeroepen terwijl u een tegenstander in het vizier heeft, dan krijgt u een closeup van die tegenstander te zien.



U kunt tijdens de vlucht kiezen uit twee gezichtspunten. De helikopter kan van achteren worden gevolgd, maar het is ook mogelijk om in de cockpit plaats te nemen. In beide gevallen is de besturing verder identiek. U regelt als piloot snelheid, koers, hoogte en de wapensystemen.



Steel Talons voor de Atari Lynx is een uitstekende conversie van het spel zoals dat in de speelhallen staat.
De graphics zijn niet briljant, maar het beweegt wel allemaal razendsnel.
Afgezien van een slordigheid in de handleiding (voor het afvuren van een raket moet niet <OPTION 1> maar <OPTION 2> worden ingedrukt) valt er weinig aan te merken op dit spel. Of het zou moeten zijn dat de gesproken opdrachten van de commandant niet overal erg goed te verstaan zijn. Maar, gelukkig zijn die niet zo belangrijk dat het spel daarmee staat of valt.

Verplicht voor actie-fanaten!

Henk Menning

PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari/Tengen
Atari Lynx: ƒ 89,00/BEF 1739
(1 speler)

HOCKEY

HOCKEY BIEDT EEN GROTE VERSCHEIDENHEID AAN OPTIES BEHALVE HET SPELEN VAN EEN WEDSTRIJD TEGEN DE COMPUTER OF TEGEN IEMAND ANDERS, KAN MEN OEFENEN IN HET PENALTY SCHIETEN EN HET OP DE VUIST GAAN.

Ook tijdens de wedstrijd kan men op bepaalde momenten een robbertje vechten wanneer men denkt onsportief te zijn bejegend door een tegenstander. Kortom alle elementen die een ijshockey wedstrijd tot zo'n leuk schouwspel maken zijn in dit spel aanwezig.

Wanneer men kiest voor het spelen van een wedstrijd kan eerst het eigen team en een tegenstander worden geselecteerd. Voor beide teams kan eventueel de bekwaamheid op een aantal spel onderdelen worden aangepast. Voor elk team wordt een cijfer gegeven voor negen verschillende facetten, zoals snelheid, kracht, schotvaardigheid en de precisie van het passen van de puck.

ATARI LYNX

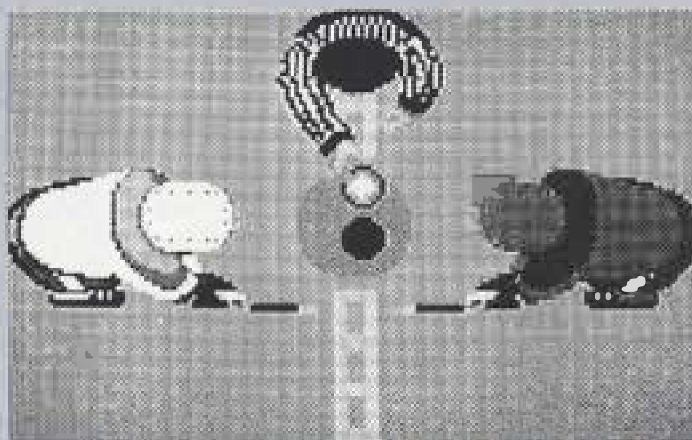
Het spel begint met de face off die in bovenaanzicht wordt getoond. Hierna start de eigenlijke wedstrijd waarbij de baan schuin van bovenaf wordt getoond.

Eindigt de wedstrijd in een gelijkspel dan wordt een beslissing geforceerd door middel van penalties, de zogenaamde shoot out. Tijdens dit onderdeel van het spel wordt het beeld een kwart slag gekanteld (net als bij Klax) en schieten beide partijen om beurten op doel.

Tijdens de wedstrijd worden uitgebreide statistieken bijgehouden waarin bijvoorbeeld staat vermeld hoe vaak men de face off heeft gewonnen, hoeveel body checks er gelukt zijn, hoe vaak er op doel werd geschoten, het aantal minuten dat spelers op de strafbank hebben doorgebracht et cetera.



Een tweede scherm laat zien hoe de laatste 20 doelpunten tot stand zijn gekomen, bijvoorbeeld door een blunder van de doelman, een eigen doelpunt of een gelukstreffer.



Hockey is zonder meer een leuk spel, vooral wanneer het door twee spelers wordt gespeeld. De presentatie van het spel is fraai, met bijvoorbeeld aparte schermpjes voor de 'face off', het penalty schieten en het vechten. Het spelen gaat plezierig en is redelijk makkelijk onder de knie te krijgen. Door de mogelijkheid om te oefenen op de onderdelen knokken en penalty schieten worden in feite twee subspellen aan het hockey toegevoegd.

Zeer de moeite waard, ook voor diegenen die niet zo'n liefhebber zijn van ijshockey.

Peter Nouzo

PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari/Alpine Software
Atari Lynx: ƒ 89,00/BEF 1739
(1 of 2 spelers)

LYNX CASINO

U BENT ZOJUIST HET *LYNX CASINO* BINNEN GEWANDELD MET $ 1000 OP ZAK EN HET ONBEDWINGBARE VERLANGEN DIT BEDRAG IN KORTE TIJD TE VERVEELVOUDIGEN. DEZE DROOM KAN WERKELIJKHEID WORDEN DOOR FORS TE GOKKEN.

ATARI LYNX

U heeft de keuze uit Blackjack, Roulette, Videopoker, Fruitkasten en Craps. Wanneer u al uw geld er doorheen gejast heeft, kan tot twee maal toe een lening van $ 500 worden opgenomen bij de kassier. Is ook dit geld verspeeld, dan wordt de kredietkraan onherroepelijk dichtgedraaid.

Bij de start van het spel bevindt u zich in een casino, vlak bij de blackjack tafel. U kunt hier naar toe wandelen en beginnen met gokken maar het is ook mogelijk een wandeling door het casino te maken naar de andere attracties. Hier en daar komt u zelfs mensen tegen waarmee een kort gesprek kan worden gevoerd.

BLACKJACK

Het bekende kaartspel waarbij het magische puntenaantal van 21 zo dicht mogelijk moet worden benaderd doch nooit overschreden.

Alle opties die men in het echt ook heeft zijn vertegenwoordigd. Men kan zijn inzet verdubbelen, zich verzekeren tegen een blackjack als de gever een Aas heeft en men kan paren opsplitsen. Zware gokkers kunnen twee handen tegelijk spelen.

ROULETTE

Uiteraard de Amerikaanse variant, met zowel een enkele als een dubbele nul op het speellaken.

SLOTS

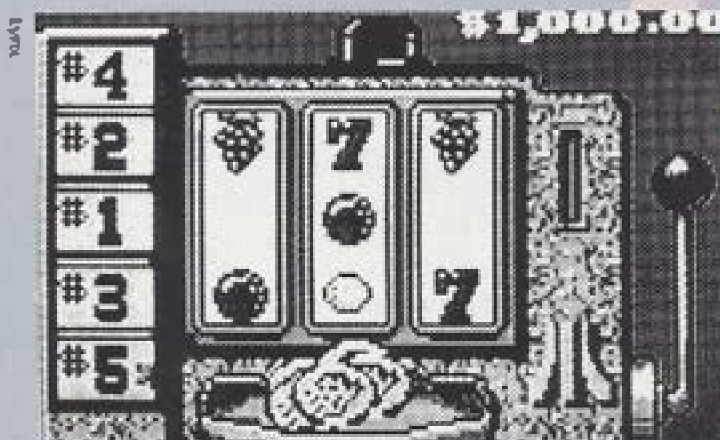
De fruitkasten kennen, zoals in Amerikaanse casino's gebruikelijk, geen nudge en hold. Wel kan men tussen één en vijf munten inzetten waardoor het aantal 'winlijnen' vergroot wordt.

VIDEOPOKER

Ook een soort fruitkast, maar dan met vijf rollen waarop speelkaarten zijn afgebeeld. U wint door pokercombinaties te krijgen, waarbij per spel één hold kan worden gebruikt.

CRAPS

In dit tamelijk ingewikkelde dobbelspel kan op zeer veel verschillende manieren geld worden ingezet op diverse puntencombinaties van de dobbelstenen.



STATISTIEKEN

De constatering dat Amerikanen verslaafd zijn aan allerlei statistieken hebben we al vaker geuit. Ook in Lynx Casino zijn weer de nodige tabelletjes terug te vinden. Bij elk van de vijf mogelijke spellen om op te gokken kan een lijstje worden opgevraagd waarin precies staat opgegeven hoe vaak er gegokt is en hoeveel er gewonnen is. De winst staat daarbij dan nog eens uitgesplitst naar verschillende categorieën, afhankelijk van welk spel u speelt. Deze optie staat overigens nergens in de handleiding vermeld en kan worden opgeroepen door al gokkend <OPTION 1> in te drukken.

Laat ik vooropstellen dat gokken op de computer natuurlijk de meest stompzinnige tijdverspilling is die maar denkbaar is, want uitbetalen is er niet bij. Maar toch betrap ik mezelf erop *Lynx Casino* keer op keer te grijpen in een poging de bank te laten springen (hoewel het niet eens bekend is of dat überhaupt mogelijk is) en dan een paar uur later weer volledig blut te zijn.

Ik kan absoluut niet uitleggen waarom dit spel zo verslavend is, maar dat is het wel degelijk.

Helen Balens

PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari
Atari Lynx: ƒ 89,00/BEF 1739
(1 of 2 spelers)

de Kerker

Ooit aan een RPG begonnen? En begrijpt u het allemaal wel? In de Kerker - de enige rubriek in Nederland en België speciaal voor RPG'ers - kunnen zowel beginners als doorgewinterde RPG'er hun problemen kwijt. Hebt u tips of vragen over RPG's (computer of bord), neem contact op met onze huismagiër Mithrandir!

Zo, we zijn toch weer behoorlijk verwend deze maand. Naast de besproken titels is er deze maand nog een aantal andere titels uitgekomen. Maar de grootste verrassing was natuurlijk wel dat Dungeon Master toch eindelijk echt voor de PC verscheen. En het was geen spat veranderd. Uit nostalgie heb ik het weer een stukje doorgespeeld. Zelf ben ik momenteel nogal gecharmeerd van het zeer moeilijke RPG *Wizardry 6 - Bane of the Cosmic Forge*. En ik kijk al reikhalzend uit naar *Crusaders of the Dark Savant*, oftewel *Wizardry 7*.

Bane of the Cosmic Forge

Getuige de brief van Bpm Berendsen was ik niet de enige die moeite had met dit spel. Een kort uittreksel:

'Na de mijn blokkeert een zwart gat mijn weg. Er is hier een ophaalbrug. Bij deze brug zit een kast in de muur. Nadat ik deze kast open kreeg met 'Mystery Oil' zag ik daar zes knoppen met een handleiding waarin staat welke knoppen ik in welke volgorde moet indrukken. Ik snap van deze handleiding echter geen bal.'

Het is dan ook zeer moeilijk Engels wat de heren programmeurs hier gebruiken. Maar na uitvoerige bestudering van het verhaal kwam ik tot de volgende oplossing:

Safety, Pump, Coilwrap, Truss, Safety, Winder.

Als je het in deze volgorde doet gaat de brug naar beneden.

Ultima Underworld

Nog een paar nuttige wetenswaardigheden uit deze kelder van Lord British.

Op het tweede niveau vind je de antieke fluit die je nodig hebt om op niveau 3 de 'Cup of Wonder' te vinden. Om deze te zien te krijgen, moet men namelijk 'Mardin's song of wonder' spelen in een kamer die aan het eind van een lange zwemtocht ligt. Dit naar aanleiding van de vraag van R. Miklos de Rijk uit Hazerswoude-dorp.
Op ditzelfde niveau is het mogelijk om de schatten van de dwergenkoning te mogen bekijken. Zeg tegen de bewaker Steeltoe, 'DECO MORONO'.

Na het verslaan van de 'gazer' op niveau 2 krijg je van de dwergenkoning een 'Gemcutter'. Deze moet je aan Derek op niveau 4 geven. Hij vertelt dan waar de 'Ring of Humility' ligt. Ook dit is een van de acht schatten van Cabirus. Tenslotte nog de ontbrekende mantra's.

FAL	Om hoger te springen en harder te lopen
GAR	Om beter met de bijl uit de voeten te kunnen
SOL	Om spreuken effectiever te kunnen gebruiken
ANRA	Om je beter te verdedigen
LAHN	Om meer te weten over de voorwerpen die je vindt
KOH	Om beter met de goedendag (mace) te kunnen vechten
IMU	Om meer 'mana' te verkrijgen
FAHM	Om beter met pijl en boog e.d. om te kunnen gaan
AAM	Om beter sloten open te kunnen maken
MUL	Om de vijanden beter te kunnen besluipen
AMO	Om je zwaardkunst te verbeteren
ROMM	Om vallen beter te kunnen ontmantelen

Twilight 2000

Uit de brief van Bart Cornelissen wil ik graag wat tips doorgeven over de samenstelling van het beste team. Bart heeft het spel al enige(!) malen uitgespeeld, dus we hebben met een expert te maken.

Eerst een kleine waarschuwing, na verandering van de regel FILES=20 naar FILES=40 in het CONFIG.SYS bestand, werkte het spel bij Bart niet meer. Na het terugveranderen ging het wel weer goed.
De tips. Genereer in principe zoveel mogelijk tweetalige karakters. Geef ook alle karakters minimaal 1 'medical' punt. Eén karakter moet dokter/verpleegster zijn met veel 'medical' punten. Maak één karakter sterk genoeg om ook met de zwaarste wapens om te kunnen gaan. Deze maken het namelijk een stuk eenvoudiger om de tegenstanders uit te schakelen.

Een ervaren ondervrager is ook een vereiste, dus stuur in ieder geval iemand naar de 'Law school' om hem 'Federal Law Enforcement Officer' te maken. Genereer in ieder geval het maximale aantal karakters per peloton en zorg ervoor dat alle talen die in het spel voorkomen minimaal door één iemand in je peloton gesproken worden. Om verder te komen is het namelijk noodzakelijk iedereen te kunnen verstaan.

Als laatste: gebruik zoveel mogelijk de M2A2 Bradley als voertuig. Dit vehikel heeft namelijk de beschikking over TOW-raketten. Mocht het toch noodzakelijk zijn om een ander voertuig te kiezen, bijvoorbeeld voor massatransport, dan is het het beste om over de wegen te blijven rijden. Je hebt dan namelijk de minste kans om een vijandelijke tank tegen te komen.

Ultima 7

Een manier om een beetje vals te spelen in dit spel van Stefan Joris uit België. Start het spel op door in het batchfile op de opstartdiskette ULTIMA ABCD(255) te zetten, waarbij (255) staat voor de ASCII waarde 255. Je kiest deze waarde door de <Alt> toets ingedrukt te houden en nu op het numerieke eiland, aan de rechterkant van het toetsenbord eerst een <2> en dan tweemaal een <5> te kiezen. Nu is het mogelijk om met de functietoetsen een heleboel handige zaken te doen. Waarbij het handigste nog wel de <F3> toets is. Kies je deze dan krijg je de landkaart van het hele spel. Om ergens heen te reizen klik je nu gewoon op die lokatie!

Elvira - Mistress of the Dark

Een van de meest gestelde vragen over dit spel is wel de vraag hoe men van de kok afkomt. Zo moeilijk is dat nou ook weer niet. Zoals alle koks houdt ook deze kok niet van teveel zout. En zout vind je in de 'Torture Chamber'.

Een andere veelgehoorde vraag heeft betrekking op de grijze ridder. Als je die tegenkomt bovenop het kasteel, dan moet je niet met hem vechten, maar schiet met de kruisboog op hem. Hij valt nu naar beneden in de slotgracht. Let goed op waar, want je moet hem weer terugvinden.

Als laatste moet je EMELDA verslaan. Dit doe je door het crusader's sword in de vijfhoek te leggen. Dan gebruik je de papyrusrol die je in de kist hebt gevonden die je met de zes sleutels moest openen. Dan, als laatste steek je haar neer met de eveneens in de kist gevonden dolk. Elvira zal je nu belonen met een warm afscheid...

Zo dat was het weer wat de RPG's betreft voor deze maand. Ik hoop in het volgende nummer weer eens wat in te gaan op *Eye of the Beholder II*. Hierover komen nog steeds vragen binnen. Ook *Ultima VII* zal in het volgende nummer wat verder onder de loep worden genomen.

Kerker ze en zo van Jullie eigen

Mithrandir

"They're The Humans, and they're about to become THE Characters of 1992"
(Amiga Computing)

MIRAGE

THE HUMANS

YOU AIN'T SEEN NOTHIN LIKE-EM....

IMAGITEC DESIGN

"Humans is destined to be one of this years most popular titles" (Amiga Action - 92%)
"Prepare yourself for plenty of late nights spent giggling at your Amiga" (Amiga-Format)

LEVERBAAR VOOR AMIGA EN IBM PC

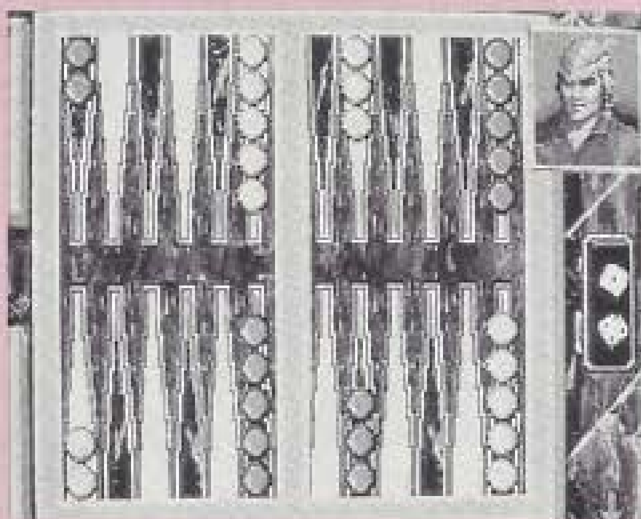
Distributie Benelux: Homesoft, Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem,
Tel.: 023 - 31 12 41 Fax: 023 - 318488
Subdistributie België & Luxemburg: Antaeus Computer Products, Oude
Haachtsesteenweg 83, B1831 Diegem, Tel.: 02/721 4520 Fax: 02/725 1535

GOEDKOPE SPELLEN K

VANDAAR DAT WE IN DEZE RUBRIEK IN HET KORT EEN AANTAL SPELLEN BESPREKEN DIE

CRAZY NICK'S SOFTWARE PICKS

SIERRA HEEFT DIVERSE SPELLETJES UIT DE BEROEMDE ADVENTURES APART UITGEBRACHT. DAARBIJ ZIJN OOK WAT NIEUWE SPELLEN ONTWIKKELD. IDEE HIERACHTER IS DAT WANNEER IEMAND SNEL EVEN EEN LEUK, ONDERHOUDEND SPELLETJE WIL SPELEN HIJ/ZIJ NIET EERST DOOR HET HELE ADVENTURE HEEN MOET ZWOEGEN OM BIJ HET SPEL TE KOMEN. UITERAARD IS VOOR EEN ZEER LAGE PRIJS GEKOZEN. ONDER DE VERZAMELTITEL *NICK'S PICKS* ("NICK'S UITGELEZEN KOOPJES") ZIJN VIJF BUNDELS GEMAAKT. DEZE BUNDELS BEVATTEN ZEER UITEENLOPENDE SPELLETJES, VARIEREND VAN *DAMMEN* TOT *MS. ASTRO CHICKEN*. WAT ZE GEMEEN HEBBEN, IS HET KWALITATIEF HOGE NIVEAU MET ONDERSTEUNING VAN ZOWAT ALLE - ZELFS DE NIEUWSTE - GELUIDSKAARTEN EN 256 KLEUREN VGA SCHERMEN.



LEISURE SUIT LARRY'S CASINO

De enige manier waarmee de oversexte losbol Larry nog wat geld kan verdienen, is via het casino. De fruitautomaat en *Black Jack* zijn uit de periode dat Larry zich tussen de *Lounge Lizards* begaf, het video poker komt uit de laatste aflevering. De spellen zijn alle drie in de cartoonstijl van *LSL 5* uitgevoerd: scheve tekeningen en flitsende kleuren. De fruitautomaat is net als de echte machines in Las Vegas een eenvoudige uitvoering met drie rollen en een tiental uitbetaal-combinaties. Het *Black Jack* spel is compleet met splits- en verdubbel mogelijkheid. Het video poker spel is volgens de Draw Poker regels, uitbetaling vindt plaats vanaf een dubbel plaatje combinatie.

KING GRAHAM'S BOARD GAME CHALLENGE

Koning Graham is de hoofdpersoon in de *King's Quest* adventures. Hij heeft beduidend hogere standaards dan Larry en speelt voornamelijk denkspellen. De twee spellen, checkers en backgammon, komen niet uit de *King's Quest* serie, maar zijn speciaal voor deze bundel gemaakt.

Checkers is de Amerikaanse uitvoering van ons dammen met een kleine variatie in de spelregels. De stukken mogen alleen vooruit slaan en ook maar één stuk tegelijk, de dammen mogen echter ook achteruit slaan en meerdere stukken tegelijk. Wat niet mag met de dam, is het stuk een aantal vakjes tegelijk verplaatsen.

Backgammon is prachtig mooi uitgevoerd, compleet met over het bord rollende dobbelstenen. De tegenstander in beide spellen is uiteraard King Graham zelf.

PARLOR GAMES WITH LAURA BOW

Laura Bow is bekend van ondermeer *Colonel's Bequest* en het onlangs verschenen *The Dagger of Amon Ra* (zie Hoog Spel 11).

Tegen Laura Bow kan een spelletje Yahtzee of domino gespeeld worden. Bij domino moet men eerst zeven dominostenen uit de pot trekken en degene met de hoogste dubbele steen mag beginnen. Degene die het eerst zijn zeven stukken op tafel gelegd heeft, heeft gewonnen. Laura Bow blijkt echter een niet al te sportieve tegenstandster. Ze gaat moeilijk kijken als het haar slecht gaat en als het u slecht gaat, lacht ze u uit!

ROBIN HOOD'S GAMES OF SKILL AND CHALLENGE

Robin Hood is ongetwijfeld genoegzaam bekend van *Conquest of the Longbow*. Met Robin Hood kunnen drie spellen gespeeld worden uit *Conquest of the Longbow*: het boogschieten, het molenspel en het stokvechten. Bij het boogschieten moet u in een krans aan een boom schieten. U kunt inzoomen op de krans om uw doeltreffendheid te bekijken, als dit naar tevredenheid is kan een van de twee verder staande bomen geprobeerd worden. De enige tegenstander bij dit spel bent u zelf, een score wordt niet bijgehouden.
Bij het stokvechten overvalt u samen met een aantal kornuiten iemand in het bos. Om de strijd eerlijk te houden, gaat u een duel aan met de overvallene.
Het derde spel is een bordspel: *Nine Men's Morris*. In Nederland kennen we dat als het molenspel, een wat vrediger spel dan het stokvechten. Door molens te vormen moet de tegenstander van het bord verdreven worden.

ROGER WILCO'S SPACED OUT GAME PACK

Tijdens zijn reizen door ruimte en tijd in de *Space Quest* avonturen is Roger Wilco al heel wat tegengekomen. Verschillende keren kon de *Ms. Astro Chicken* speelautomaat gespeeld worden. Hierbij moet een kip gewapend met eieren over een veld met boze boeren, blaffende honden en hoge windmolens gebodst worden.
Om aan geld te komen moest Roger in *Space Quest 4* bij Monolith Burger werken. Aan een, steeds sneller gaande, lopende band moeten hamburgers geproduceerd worden. Een elektronische controle bepaalt voor elke hamburger of u salaris betaald krijgt of niet.
Op de weg naar huis met uw Sand Skimmer komt u nog een hoop rotsblokken tegen. Deze moeten ontweken worden om veilig thuis te komen.

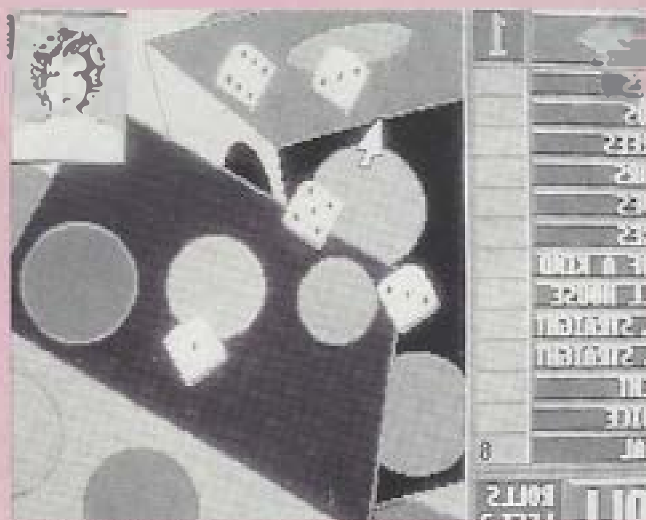
PRODUKT INFO

Fabrikant: Sierra On-Line
MS-DOS ƒ 29,95 /BEF. 579
Video: VGA256/EGA16
Audio: AdLib/Pro Audio Spectrum/PS-1/SoundBlaster/PC-speaker
Systeemeisen: 640K, 286 of beter, muis optioneel

Allereerst moet gesteld worden dat dit absolute hoogstandjes zijn wat betreft graphics en muziek/geluid. Fraaie gedigitaliseerde stemmen en zeer fraaie muziek die je niet verwacht bij spellen van deze prijs.

De bord- en denkspellen heb ik met veel plezier gespeeld, ze bieden het complete spel op verschillende niveaus en gepresenteerd op een prachtige manier. Het is jammer dat alleen Amerikaans dammen aanwezig is.
De arcade spelletjes zijn veel te simpel en zijn hooguit leuk omdat ze uit de beroemde adventures komen. Daar tegenover staat dat de casino spellen, alhoewel eveneens betrekkelijk simpel, best wel verpozing bieden.
De keuze tot aanschaf hangt nauw samen met de alternatieven: voor de snelle spelletjes zijn genoeg betere te koop, maar van de meeste denkspellen bestaat vaak alleen een public domain uitgave met een beduidend lagere kwaliteit.

Laurens van Wijk



UNNEN OOK GOED ZIJN

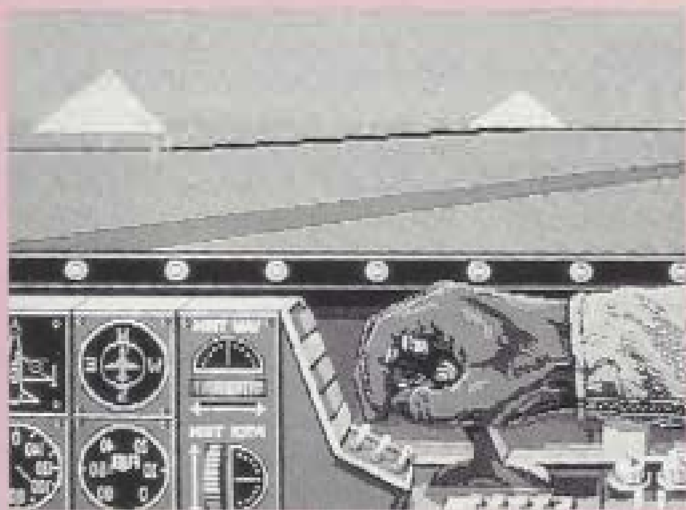
OPNIEUW TEGEN ZEER AANTREKKELIJKE PRIJZEN OP DE MARKT WORDEN GEBRACHT

FALCON

DE VLUCHTSIMULATOR *FALCON* WERD IN ZIJN EERSTE GEDAANTE REEDS IN 1987 GEINTRODUCEERD VOOR MS-DOS. LATER VERSCHENEN OOK VERSIES VOOR AMIGA EN ATARI ST. DEZE VERSIES VEROORZAAKTEN HEEL WAT BEROERING IN DE COMPUTER-INDUSTRIE. NIET VANWEGE HET SPEL ZELF, MAAR VANWEGE DE VELE PROGRAMMEER-FOUTEN DIE AANWEZIG BLEKEN.

MS-DOS

Al snel verscheen een tweede versie van de F-16 Fighting Falcon: Falcon AT. Deze was zijn tijd ver vooruit, want was uitsluitend voor de 80286 bedoeld, in die tijd (1988) ongehoord. Overigens duidt AT zowel op de computer waar het voor gemaakt is, als op de Advanced Technology van het spel zelf. Minimale configuratie is een 80286 machine met de Enhanced Graphics van de EGA kaart, Hercules en CGA schermen worden niet ondersteund.


MS-DOS

Opstarten van het spel toont een indrukwekkend plaatje van een F16 Falcon die recht op u af komt vliegen. Dit plaatje gebruikt de EGA 640x350 in 16 kleuren modus en Falcon AT was in 1988 een van de eerste spellen die deze graphics bood. De volgende intro- en optieschermen zijn van dezelfde kwaliteit; bij het kiezen van uw ammunitie bijvoorbeeld ziet u uw toestel op het scherm, waar na enige tijd een ander toestel over de startbaan langs komt rollen.

Waar alles om draait, het vliegen zelf, is minder mooi uitgevoerd. Een resolutie van 320x200 wordt gebruikt, waarschijnlijk vanwege de lage snelheid waarmee een hoge resolutie EGA scherm opgebouwd kan worden. De VGA kaarten zijn tegenwoordig veel sneller, maar die waren toen, zeker onder de spelfanaten, nog niet zo algemeen als nu.

De mogelijkheden van de simulatie zijn voor de maatstaven van vandaag vrij standaard: twaalf verschillende missies, vijf moeilijkheidsniveaus, dogfight mogelijkheid via een (nul-)modem en verschillende blikvelden waarmee de vlucht bekeken kan worden. Mogelijkheden genoeg om mee bezig te zijn. De basishandelingen voor het vliegen zijn bijzonder eenvoudig. Gas geven, remmen los, neus omhoog en vliegen maar... Voor de fijne kneepjes biedt de meer dan honderd pagina's tellende handleiding een uitkomst.

Volgens de verpakking draait het alleen op een IBM AT of compatibel. In de praktijk draait het wel degelijk op een XT en op een 10 MHz versie draait het nog redelijk op snelheid ook.

MS-DOS

Falcon AT: een uitstekende keuze voor de grote groep vlieg-liefhebbers, die niet de beschikking heeft over een razendsnelle 80486 met super VGA scherm, Sound Blaster Pro kaart en CD-ROM speler. Waarom een duur en geavanceerd spel - zoals Falcon 3.0 - kopen, als op uw computer de mogelijkheden toch maar voor een klein deel kunnen worden benut? Falcon AT was in 1988 een hit en is ook vandaag nog steeds de moeite waard, zeker gezien de nieuwe prijsstelling.

Laurens van Wijk

AMIGA/ATARI ST

Ook voor deze computers is Falcon opnieuw uitgebracht. Indertijd bracht dit spel heel wat beroering teweeg. Iedereen zat met gekromde tenen van spanning op deze vluchtsimulator te wachten. Des te groter was de teleurstelling - en woede - toen de eerste versies zo vol bugs (fouten) bleken te zitten dat het zo wat onspeelbaar was. Zo ontplofte in de allereerste versie het toestel zelfs 9 van de 10 keer bij het opstijgen. Bruggen en rivieren op 30.000 voet hoogte en niet te vernietigen tanks onder de grond waren de gewoonste zaak van de wereld.

Digital Integration heeft de code geheel opnieuw bewerkt, waarbij alle voorkomende fouten verwijderd zijn. Ook zijn de programma's zodanig aangepast dat ze op de nieuwe computers zoals de Amiga 600 werken.

MISSION DISKS

Voor Amiga en Atari ST zijn bovendien de mission disks opnieuw uitgebracht.

OPERATION: COUNTERSTRIKE
De eerste disk biedt twaalf nieuwe missies, die zodanig opgezet zijn dat ze achter elkaar als één grote missie te spelen zijn. Het landschap is hierbij uiteraard geheel nieuw. Uiteindelijk doel in deze missies is totale overwinning op de vijand door industriële en grond-doelen te vernietigen.
Vier nieuwe vijandelijke voertuigen doen hun intrede: tanks, treinen, amfibielandingsvoertuigen en vrachtwagens. Bovendien beschikt de vijand nu ook over MiG-29's. Nieuwe doelen zijn olieraffinaderijen, elektriciteitscentrales, fabrieken en bruggen.

OPERATION: FIREFIGHT
Ook de tweede missie disk biedt 12 nieuwe missies, waarin u samen met uw grondtroepen en tanks uw gebied verdedigt. Hiertoe moet u vijandelijke tanks vernietigen, belangrijke bruggen opblazen, vijandelijke helikopters neerhalen en onderscheppen. Daarbij wordt u voortdurend lastig gevallen door vijandelijke MiG eskaders. Nieuwe vijandelijke toestellen zijn MiG-27 fighter bombers, MiG-21 interceptors en Mi-24 Hind helikopters.

Gelukkig beschikt u ook over nieuwe wapens zoals Advanced Medium Range Air-to-Air (AMRAAM) raketten die op een afstand van 25 kilometer van het doel al in gezet en 'gelocked' kunnen worden. Bovendien hebt u nu ook HARM anti-radiation raketten die voor SAM-stellingen gebruikt kunnen worden.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Spectrum Holobyte/Digital Integration
Amiga ƒ 59,50/BEF. 1159
Atari ST ƒ 59,50/BEF. 1159
Mission disks ƒ 39,95/BEF. 779


MS-DOS

MS-DOS ƒ 59,50/BEF. 1159
Video: EGA/VGA 16kl.
Geluid: PC Speaker
Systeemeisen: DOS 3.0 of hoger, 512K, liefst 286 16Mhz.

AMIGA/ATARI ST

Ondanks dat het al weer enige jaartjes oud is, blijft Falcon inhoudelijk nog steeds recht overeind, zeker nu de irritante bugs verwijderd zijn. Grafisch misschien ietwat gedateerd, is dit een vluchtsimulator die in geen enkele verzameling mag ontbreken.

Karin de Graaf

De Queeste

Yoho, yoho and a bottle of rum... na al die maanden zeuren en kniezen over complete oplossingen of al dan niet cryptische antwoorden, ga ik dan toch overstag (met een beetje boel druk van onze heer en meester, dat wel). Voortaan zal in iedere Queeste één volledige oplossing van een avontuur verschijnen. De rest van de Queeste blijft ongewijzigd, dus eigenlijk is het meer een soort nieuwe rubriek die jullie in je vertrouwde blad erbij krijgen (alle zeurpieten en zielepoten nu tevreden?).
In deze eerste aflevering gaan we in op de klassieker *Maniac Mansion* van onze vrienden van Lucasfilm. Het aantal vragen dat ik over dit spel heb gehad overtreft dan ook wel alles.
Maar nu eerst de oude en vertrouwde cryptische antwoorden op moeilijke vragen.

LAURA BOW - THE DAGGER OF AMON RA

Dat grafische avonturen absoluut niet makkelijk hoeven te zijn bewijst dit spel. Een briefje van een wanhopige Sierra fan:

'Beste Ghlen,

Sinds een paar weken ben ik in het bezit van het prachtige spel *Laura Bow - The Dagger of Amon Ra*. Na een voorspoedig begin, waarin ik eigenlijk geen moeilijkheden ontmoette, kwam ik opeens absoluut niet verder. Ik weet dat ik de avondjurk bij Lo Fat moet ophalen, maar ik weet niet hoe. Ook zit ik opeens in een hele vieze taxi in plaats van de oorspronkelijke schone met de beleefde chauffeur. Wat nu?

Robert Zunderdorp
Den Haag'

Beste Robert, de zaken die je aanhaalt hebben ongetwijfeld met elkaar te maken. Als man weet je waarschijnlijk (of is het: natuurlijk) niet dat je om een avondjurk te mogen dragen eerst iets moet hebben opgeruimd. En om iets op te kunnen ruimen moet het eerst vies zijn. Ben je eenmaal in het museum doorgedrongen, dan is het een goed idee om de vrouwelijke stereotypen wat verder uit te buiten. In deze is het vooral zaak om de nieuwsgierigheid eens de overhand te geven. Dus geneer je niet, luister zoveel mogelijk mee met de gesprekken van andere mensen. Is het eenmaal te laat en zijn de eerste slachtoffers gevallen, gebruik dan alles wat in je macht ligt om de dader te onbnaskeren.
Zo is het bijvoorbeeld niet ondenkbaar dat in boekenkasten ook interessante boeken te vinden zijn. En een stuk kaas is niet te versmaden. Probeer eens wat te stelen van een dief en een heler en leer bij de eerste beste gelegenheid zoveel mogelijk buitenlandse talen.
Het is voor een journalist ook niet ongebruikelijk om zich af en toe eens wat minder zichtbaar op te stellen, zodat je, per ongeluk natuurlijk, af en toe eens wat conversaties kunt volgen.
Als laatste handreiking wil ik je nog meegeven dat het niet onverstandig is om de hulp van een zeer grote vriend in te roepen bij het verorberen van de moordenaar.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Nog eentje die na een paar weken zijn sporen al verdiend heeft op het vlak van moeilijk oplosbaar.

'Hoi Ghlen

Ik zit in diepe problemen. Bij *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* ben ik op Kreta in het labyrint waar ik geen stap verder kom. De gouden koffer weet ik te vinden, maar hoe geraak je erbij. Ik vermoed dat je beneden in de schacht iets in de mond van het standbeeld moet steken, maar wat.
Ghlen, help me alsjeblieft, ik weet geen raad meer.

P.S. Jullie hebben een te gek blad!

Michael Lurquin
Blanden, België'

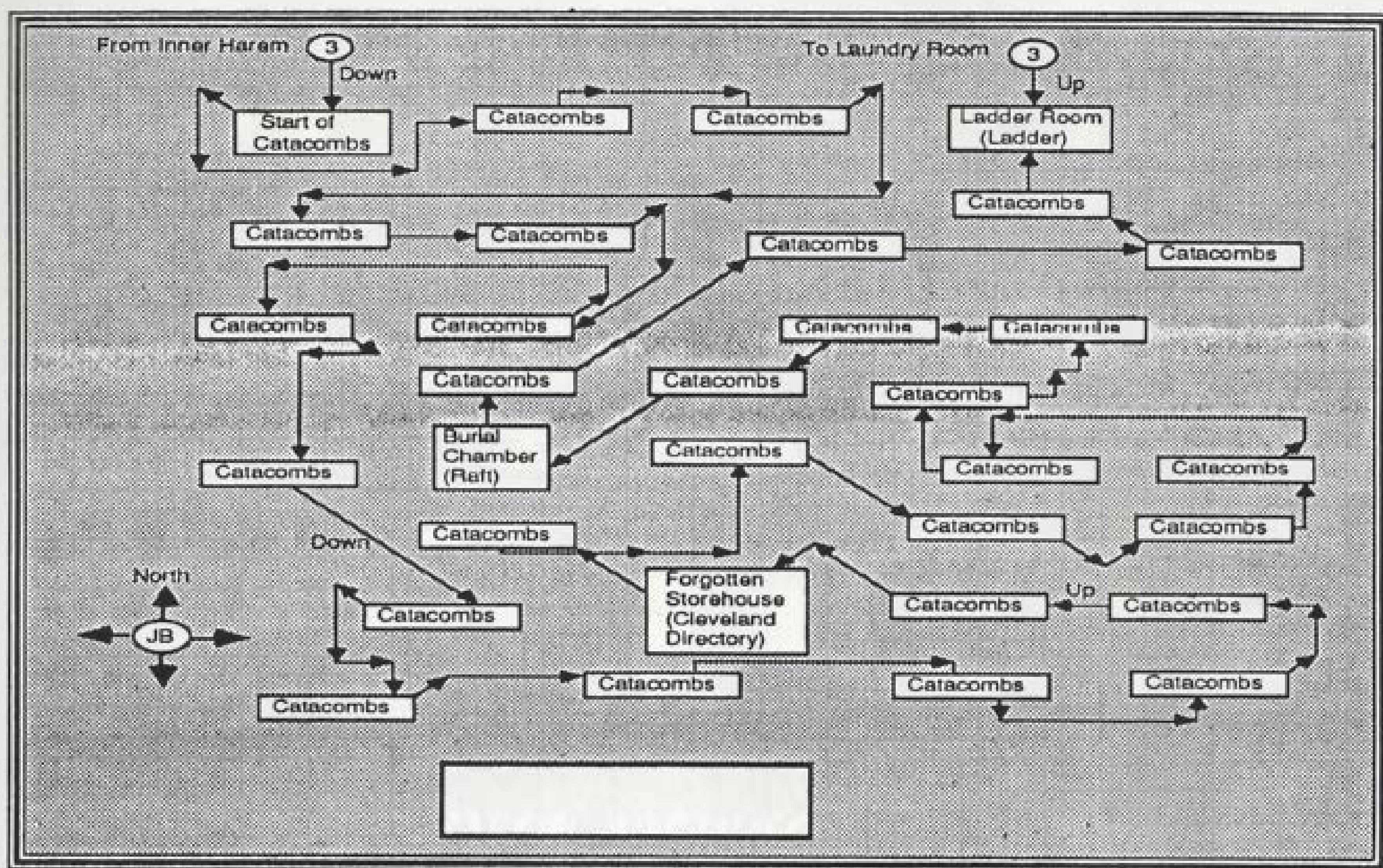
Hoi Michael, je hebt volkomen gelijk wat het blad en je probleem betreft. Je moet inderdaad iets in de mond van het standbeeld stoppen. Hetzelfde iets dat je ook al gebruikt hebt om de wig, die het contragewicht van de lift tegenhoud, te verwijderen. Het iets dat van hout is en langwerpig, het iets dat rijmt op ptaf...
Ik kan me je volgende vraag nu al helemaal voorstellen, ja maar waar vind ik dan dat iets? Ik denk dat je je wat beter moet verplaatsen in de huid van Indy. Wat doet hij nou liever dan het onthoofden van dingen met zijn zweep? Niks toch. En in het labyrint mag hij dit maar liefst twee(!) keer doen. Geweldig toch...
Mocht je als Indy de eerzame weg gekozen hebben, zoals de echte liefhebber natuurlijk gedaan heeft, dan kost het je ongetwijfeld moeite om de uitgang van het labyrint te vinden. Dat komt door jouw onbekendheid met het latere werk van Plato. Schrijft hij daar immers niet woorden van de strekking: "Eenmaal verdwaald in een doolhof rest nog slechts de zegen van het touw en de borstel. De borstel die nog glimt van de extra beurt die hij gekregen heeft bij het ritueel van de aanbidding van Zeus. Zeus de god van alles en van de das."
Als deze woorden een grotere bekendheid hadden, zouden niet zoveel avonturiers vastzitten op Kreta.

Tot slot wil ik nog wat kwijt over de totaaloplossingen die ik gekregen heb van dit spel. Allemaal schrijven ze ongeveer hetzelfde over het einde van het spel. Namelijk dat de laatste combinatie van de stenen willekeurig is. Dus dat je alle combinaties moet proberen om de juiste te vinden.
Ik denk dat ook hier weer het aloude adagium van toepassing is. De dingen die het dichtst bij en het grootst zijn, zijn het moeilijkst te vinden. Het zou een goed idee zijn om eens wat beter rond te kijken in de kamer met de lavaput met de zeshoekige stenen. Daar is een aanwijzing verborgen die je eigenlijk niet over het hoofd kunt zien. Toon eigen initiatief, dames en heren lezers! En loop niet zo aan de hand van al die halfaffe oplossingen die hier en der gepubliceerd worden!

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II

Een vervolg op een van mijn meest favoriete spellen kon eigenlijk alleen maar tegenvallen, dacht ik. Maar gelukkig viel dat heel erg mee. Het is dan wel lang niet zo moeilijk, maar de humor is bewaard gebleven en ook de toonzetting van het spel is nog steeds hetzelfde.
Er zitten overigens wel een paar aardige/venijnige addertjes onder het gras. Een boot in een droog gevallen riviertje is niet echt een nuttig vervoermiddel. Het zou veel beter zijn als er een flinke regenbui gevallen was. De dames van lichte zeden zijn niet echt aardig, maar voor hun vaste klanten (of vrienden daarvan) zijn ze de sleutel tot het (radioactieve) geluk. Een beetje soldaat kijkt niet verder dan dat het uniform lang is.
En de grootste angst van een woedende menigte is ongetwijfeld het ontploffen van een kerncentrale. Het uitlokken van die angst is met een moderne draagbare telefoon een fluitje

Zit u muurvast in een adventure? Schrijf uw vragen op en stuur deze naar Ghlen Livid, postbus 74034, 1070 BA Amsterdam en uw probleem zal in De Queeste besproken worden.
Om het niet al te eenvoudig te maken zullen de antwoorden in cryptische vorm gegoten worden. Bedenk dat Ghlen Livid niet zonder uw steun kan, dus mocht u oplossingen of kaarten hebben, stuur deze dan in.



LEATHER GODDESSES OF PHOBOS - KAART 5

van een cent. Codes moeten eerst versleuteld worden met behulp van een monitor uit de buurt. Zonder die extra rekenkundige bewerking is namelijk zet's de handleiding niks waard.

Meer wil ik over dit avontuur eigenlijk nu niet kwijt. Probeer zelf maar eens achter de dankbaarheid van de mensen van Planet X te komen!

COUNTDOWN

Dit al weer wat oudere avontuur heeft ook nog steeds een schare trouwe fans en krijgt het zo nu en dan zelfs nog voor elkaar om wat mensen tot wanhoop te drijven getuige de volgende brief:

'Beste Ghlen,

Mijn probleem is het volgende:

Ik zit vast in Countdown, ik kom niet uit het sanatorium. Ik probeerde op elke verdieping ramen en deuren te openen met de koevoet en met de sleutels, tevergeefs. Ik ben 37 jaar oud en beleef nu slapeloze nachten.

Help mij alstublieft.

Met oprechte dank,
Philip Verstrepen
Antwerpen, België'

Beste Philip, mijn leeftijd wil ik liever geheim houden, want daar zouden mijn fans misschien van kunnen schrikken. Maar ik zal proberen om je slapeloze nachten te verlichten (Whisky heeft bijvoorbeeld erg goed tegen slapeloosheid.). Je vraagstelling is niet erg gedetailleerd dus ik zal een beetje moeten raden wat je allemaal al gedaan hebt en gevonden hebt. De weg naar buiten is te vinden op de laagste verdieping. Maar om hem te vinden moet je echt eerlijk handwerk verrichten, zoals het hakken van gaten, het verplaatsen van steenkool en het knippen van draden. Dat alles na dat je een arts, die geen last heeft van slapeloosheid, eventjes een geheugenopfrissertje hebt gegeven in de vorm van een mes op zijn keel. Als je alles goed hebt gedaan, dan weet je inmiddels ook hoe laat het is, want een verkleurde steen kan de tijd niet verhullen.
Ik hoop dat je het klassieke raadsel van de boeken over Houdini, het schilderij en de kluis zelf al hebt opgelost.
Als laatste, beste Philip, wil ik je nog meegeven dat bij dit spel vrijwel alles te verplaatsen is, zelfs handdoeken, banken, schilderijen en kolen. Ook is er nogal wat literatuur in de vorm van graffiti, kranten, tijdschriften en boeken. Nou, welterusten dan maar.

POLICE QUEST 3

Een rare vraag over Police Quest 3 kreeg ik van Jurgen Aspers uit Weert. Wat hij ook probeert, hij krijgt het kapsel van de verdachte niet goed als hij samen met Carla Reed probeert om een compositie te maken van de verdachte. Jurgen, ik weet ook niet beter dan dat dat op een gegeven moment gewoon lukt. Maar probeer eens de computer te laten zoeken naar een verdachte die lijkt op de samengestelde foto. Misschien dat het je dan toch lukt.

Een ander veelgehoord probleem is hoe je - vrijwel aan het eind van het spel - het huis van de verdachten binnen moet komen. Terwijl in de handleiding nog wel zo overduidelijk vermeld staat dat het spel zich heel goed houdt aan de Amerikaanse wetgeving. En iedereen weet toch dat je het huis van boeven niet mag binnendringen zonder de toestemming van een heer met een wit dameskapsel, of niet dan?

ROBIN HOOD - CONQUEST OF THE LONGBOW

Uit dezelfde brief van Jurgen Aspers het volgende stukje:

'P.S. **Nog bedankt voor 't antwoord op mijn twee vraagjes over een ander Sierra adventure: *Robin Hood*, maar ook hier zit ik weer vast. Ik word in het bos achtervolgd door soldaten, als ik nu een woord op mijn vingers aanwijs en midden in een 'grove' sta dan neemt het bos me in bescherming. Ja, u heeft mijn vraag al weer geraden! (zo niet dan is hier mijn vraag: Wat is dit woord?). Alvast bedankt.'**

Elke boom heeft zo zijn eigen soort blad. Dat kun je zien als je naar de 'grove' kijkt. De handleiding heeft ook zo zijn eigen bladsoorten. Combineer deze twee en je zult zien dat het antwoord niet zo moeilijk is als je gedacht had.

MANIAC MANSION

En dan nu een nieuw onderdeel van deze rubriek. De totaal-oplossing, want witter dan wit en zelfs de vetste kwabben kunnen niet op tegen deze alleskunner in eenvoudige doordrukverpakking. Maar even serieus. Dit nieuwe onderdeel is bedoeld om een soort naslagwerk op te bouwen met oplossingen van avonturen. Elke keer zal ik, in mijn vrijwel oneindige goedheid, één wat ouder avontuur volledig behandelen. Deze oplossing van Maniac Mansion kwam tot stand met de actieve medewerking van Bram Avontuur uit Ittervoort.

Als het spel begint is het het beste om als hoofdfiguren Michael en Bernard te selecteren (ook in die volgorde.) Even <SHIFT>+<M> indrukken zodat de muis geactiveerd wordt en weg ben je. Selecteer Michael en loop naar de brievenbus. Selecteer nu Dave en loop naar de voordeur. Pak de deurmat en de sleutel die daar onder ligt. Links van de trap zie je een bosje. Open dat. Maak nu de voordeur open

en geef de sleutel aan Michael. Loop nu het huis binnen en duw tegen de "gargoyle" (rechts van de trap). Kies Bernard. Ga het huis binnen en door de deur die Dame net heeft opengemaakt.

Loop naar links en open de "fusebox". Pak de "silver key" naast de "fusebox". Selecteer Dame en open de deur rechts. Ga die deur binnen. Selecteer Bernard en ga terug naar de hal. Loop naar de keukendeur en open die. In de keuken pak je de "flashlight". Loop nu langzaam naar rechts tot zuster Edna je ziet. Loop nu snel weer naar de keukendeur en loop naar de hal. Loop weer terug naar de keuken en de zuster is verdwenen! Open de koelkast en pak alles wat er in zit en sluit hem weer. Open de deur rechts en ga daar binnen. Pak de "turkey" en de "week old roast". Open de deur rechts. Pak alles wat er op de planken staat, ook de "bottle of developer". Het is niet erg dat die kapot valt!
Open de deur met de "silver key" en vul het "glass" of de "jar" met water uit het zwembad. Als Ed al in de keuken geweest is loop dan terug naar de keuken en naar de hal. Loop nu naar de woonkamer (rechts). Open de "old fashioned radio" en pak de "radio tube". Open de kastdeur. Open de deur rechts en doe het licht aan. Open het "loose panel" in de boekenkast en pak de "tape".

Loop terug naar de hal en ga de trappen op. Open de rechterdeur en pak de "old record". Loop de muziekkamer uit en loop naar de linker deur. Open deze en pak de "bowl of wax fruit", de "paint remover" en de "paint brush". Loop terug naar de hal beneden en naar de woonkamer. Geef "bowl of wax fruit" en de "fruit drinks" aan Dame. Selecteer Dame. Loop naar de hal boven en open de geheime deur. (Codes hiervan staan in de handleiding.)

LET OP!!! Als de deurbel gaat selecteer dan Michael en neem het "package" aan bij de brievenbus. Dit kan elk moment gebeuren.

Terug naar het verhaal. Loop naar rechts en de trap op. Geef de tentakel de "bowl of wax fruit" en de "fruit drinks" (ook in die volgorde). Open de deur naast de trap en ga deze binnen. Selecteer Bernard. Loop naar de tweede verdieping en ga naar links. Ga ook hier weer de trap op. Ga door de meest linkse deur. Als het goed is ben je nu in de radiokamer. Doe de "radio tube" in de "tube socket". Kijk naar de poster. Schrijf het telefoonnummer op een blaadje en noem het nummer één.
Pak de "dime" van de grond. Loop naar rechts en beklim de ladder. Pak de "record" naast de stereo. Pak de "yellow key" helemaal rechts. Ga terug naar de radiokamer. Ga de deur uit en loop naar de meest rechtse deur in dezelfde muur. Ga binnen en gebruik de "hump-o-matic" machine twee keer. Loop naar rechts en ga de deur binnen. Pak de "sponge". Open het douche gordijn. Loop nu terug door de deur en ga vlak voor de deur staan en maak hem open.

Loop nog niet naar buiten! Selecteer Michael en loop naar de voordeur. Bel aan. Selecteer nu Bernard en loop de kamer pas uit als Fred is weggegaan. Loop dan snel naar de deur links van je en ga die binnen. Pak nu zeer snel de "hamster" en de "purple key". Open de "piggy bank" en pak alle "dimes". Loop weer snel terug naar de kamer waar je net vandaan komt. Als je Fred niet kunt ontwijken dan moet je het gewoon sneller doen!

Als Fred terug is ga dan de deur binnen in de hal in de andere muur (rechts). Geef de plant de "jar of water" en de "can of pepsi" in die volgorde. De plant zal nu gaan groeien. Gebruik de "paint remover" op de "paint blotch".
Ga nu naar het zwembad. Open de poort en loop naar de garagedeur. Open die. Pak de "faucet handle". Gebruik de "yellow key" op de kofferbak van de auto en pak de "toolkit" uit de auto. Loop naar de voordeur en ga het huis uit. Open de "grating".

Selecteer Michael en geef het "package" aan Bernard. Selecteer Bernard en open het "package". Ga door de "grating". Loop een beetje naar rechts en pak de "developer" met de "sponge". Loop naar rechts tot je de "water vault" ziet. Loop naar het zwembad en door naar de ladder. Selecteer Bernard.
Dan even een stukje op topsnelheid. Doe de "water vault" aan. Druk op <F1>. Ga het zwembad binnen. Pak de "glowing key" en open de radio. Ga snel het zwembad uit, druk op <F3> en doe de "water vault" weer uit. Ga naar buiten en loop naar de woonkamer. Druk op <F1> en loop ook met Dame naar de woonkamer. Geef de "glowing key", de "radio" en de "batteries" aan Bernard. Selecteer Bernard weer. Loop naar de kamer van de "man-eating plant". Open de deur rechts en ga naar binnen.

Selecteer Michael en loop het huis binnen. Duw tegen de "gargoyle". Selecteer Dame. Loop de deur binnen die Michael net heeft geopend. Doe het licht aan en loop naar de "fusebox". Selecteer Michael en loop de woonkamer binnen. Selecteer Bernard en doe de "batteries" in de "flashlight". Doe de zaklamp aan. Selecteer Dame en sla het spel op. Nu weer iets op supersnelheid. Zet de "circuit breakers" uit. Druk op <F3>.



Selecteer "fix" en zoek snel naar de gebroken kabel. Klik erop en klik twee maal op de "toolkit". Toets <F1> en zet de "circuit breakers" weer aan. Selecteer Bernard en loop de kamer met de "man-eating plant" uit.
Loop naar de muziekkamer. Leg de "record" op de platenspeler en doe de "tape" in de cassetterecorder. Zet deze aan. Selecteer "record". Zet nu ook de platenspeler aan. Als de vaas breekt kun je beide apparaten weer uitschakelen. Pak de "tape".
Loop naar de woonkamer en doe de "tape" ook hier in de cassetterecorder. Zet die aan. Als de kandelaar naar beneden is gevallen kun je hem weer uitzetten. Loop naar de kandelaar en pak er de "rusty key" uit. Pak de "tape". Loop naar de badkamer en doe de "faucet handle" in de "water faucet". Zet de "faucet" aan.
De mummy gaat nu opzij. Zet de kraan weer uit en schrijf het nummer op dat op de muur achter de mummy staat. Noem dit nummer twee.
Selecteer Michael en ga naar de bibliotheek. Loop naar de telefoon. Selecteer Bernard en loop de kamer uit naar de hal. Ga voor de tweede deur van links staan, die naast de radiokamer.

Selecteer Michael en gebruik de telefoon. Draai het nummer uit de badkamer (twee). Selecteer Bernard. Als Edna de telefoon heeft opgenomen ga dan snel door de deur en pak de "small key" van haar nachtkastje. Loop nu snel de trap helemaal rechts op. Doe het licht aan. Open het schilderij rechts. Loop naar het gat in de vloer en selecteer Michael. Bel Edna weer en selecteer Bernard. Als Edna de telefoon beantwoord heeft ga dan de ladder af. Ga haar kamer uit. Loop naar de kamer met de "maneating plant" en beklim deze. Doe een "dime" in het "slot" elke keer als de telescoop beweegt. Beweeg de telescoop net zo lang totdat je weer een nummer ziet. Noteer dit nummer als nummer drie.

Ga weer voor de deur van Edna's kamer staan en selecteer Michael. Bel haar weer op en selecteer Bernard. Loop Edna's kamer weer in en beklim de trap. Open de safe met het nummer dat je als drie hebt genoteerd. Pak de "envelope".
Open de "envelope". Je vindt nu een "quarter". Laat Michael Edna weer bellen en verlaat met Bernard haar kamer. Ga twee trappen naar beneden. De deur naast de laatste trap moet je binnengaan. Hier staan videospelletjes. In de tweede van rechts stop je de "quarter". Als je verloren hebt, schrijf dan de highscore op als nummer vier.
Loop naar de radiokamer en zet de radio aan. Gebruik nummer een als code. Je hebt nu de "Mars Police" gebeld. Zij komen over een paar minuten de meteoriet ophalen! Loop de kamer van zuster Edna weer binnen en laat je gevangen nemen. In de gevangenis open je de "top" en "bottom padlock" met de "glowing key". Open nu de "outer door". Open daarna de "inner door". Gebruik als code nummer vier.

Wacht op de "Mars Police", zij nemen de meteoriet mee. Let nu goed op want er ligt een badge op de grond naast het skelet. Pak deze. Ga de deur links binnen. Geef de badge aan de paarse tentakel. Open de deur rechts. Hier is een kastje met een "radiation suit". Loop naar rechts en open de deur met de "card key" nadat je het "radiation suit" hebt aangetrokken. In de ruimte hiernaast is een schakelaar. Zet deze uit. Dokter Ed bekeert zich nu!!

Als het nu nog niet lukt...... Ik ga mijn principes weer eens een beetje terug zoeken op de bodem van een meer met whisky. En ondertussen houd ik me aanbevolen voor post. Veel plezier in de komende weken, speel ze.
Julie alter

Ghlen Livid

VELE TIENTJES BESPAREN OP SPELLETJES

(EN NOG DRIE REDENEN OM ABONNEE TE WORDEN VAN HOOG SPEL)

ALS NIEUWE ABONNEE VAN HOOG SPEL KRIJGT U OP DE COMPUTERSPELLEN DIE U VIA ONZE LEZERSSERVICE KUNT BESTELLEN EENMALIG 25% INTRODUCTIEKORTING. EN DAT TERWIJL ONZE PRIJZEN GEMIDDELD TOCH AL ZO'N 10 TOT 30% LAGER LIGGEN DAN WAT U NORMAAL GESPROKEN IN DE WINKEL ZOU BETALEN! NA DE EERSTE BESTELLING KRIJGT U ALS ABONNEE ALTIJD NOG 10% KORTING.



MAAR ER ZIJN MEER REDENEN OM EEN VASTE VERBINTENIS AAN TE GAAN MET HOOG SPEL. ZO BETAALT U VOOR 10 NUMMERS ƒ 10,50 / BEF 215 MINDER DAN WANNEER U ZE LOS ZOU KOPEN (ƒ 69,00 / BEF 1375 IN PLAATS VAN ƒ 79,50 / BEF 1590) EN ONTVANGT U HOOG SPEL ONGEVEER EEN WEEK EERDER DAN HET IN DE WINKEL LIGT. ALSOF DAT ALLEMAAL NOG NIET GENOEG IS, KRIJGT U - ALS U NU ABONNEE WORDT - HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL HELEMAAL GRATIS.

Als u al abonnee bent, dan kunt u het Hoog Spel Kwartetspel - dat nergens te koop is - verdienen door een nieuwe abonnee aan te brengen. U ontvangt er dan beiden één.

Argumenten genoeg om lid te worden? Maak dan ƒ 69,00 of BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen en stuur de bon in naar

Hoog Spel
Abonnementenadministratie
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam



BON

NEE, tegen zo'n aanbod heb ik geen verweer. Noteer mij als abonnee. Met het insturen van deze bon maak ik meteen ƒ 69,00 / BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen.

Bent u al abonnee en heeft u een abonnee voor ons geworven, voeg dan een briefje met uw adres bij om ook zelf het gratis Hoog Spel Kwartetspel te ontvangen.

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: .... Woonplaats: ....

Leeftijd: .... Abonnement vanaf nummer 13

Handtekening ....
(Indien minderjarig ook een handtekening van ouder of voogd.)

Betaling kan geschieden door ƒ 69,00 over te maken naar bankrekening 54.75.53.854 of giro 44616. Beide rekeningen lopen ten name van Rangeela BV te Amsterdam. Voor België: Maak BEF 1375 over naar ABN, Antwerpen 721-520 6427-40 ten name van Rangeela BV. (U kunt ook een Eurocheque sturen voor ƒ 69,00)

HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL WORDT U TOEGEZONDEN NA ONTVANGST VAN UW BETALING.



DOKTER STIKKIE WEET

Speltips mogen in Hoog Spel niet ontbreken. Stuur in die tips, cheats, codes, kaarten en al dat fraais. Dr. Stikkie probeert zoveel mogelijk de tips te testen. Soms bestaan er echter - voor dezelfde computer - verschillende versies van een spel en werkt een tip slechts op één bepaalde versie. Dit is helaas niet te voorkomen.

LET OP!!

Regelmatig krijgen we cheats en tips binnen voor één bepaalde computer. Bij controle blijkt dan echter dat een dergelijke cheat op meerdere computers werkt. Jammer genoeg hebben we niet van alle spellen alle bestaande versies, dus we kunnen niet alles controleren. Wanneer een tip derhalve bijvoorbeeld Amiga vermeldt en u heeft het spel op een andere computer, is het aan te raden toch de tip even te proberen. Je weet maar nooit. Werkt het inderdaad, laat het ons dan even weten zodat we onze tips-database kunnen bijwerken.

Dr. Stikkie hanteert de volgende regels bij tips. Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> en <F10>. Passwords en in te tikken tekst staan in HOOFDLETTERS. Joypad-bewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan cursief.

ACTION FIGHTER
SEGA MASTER SYSTEEM
Voor oneindig veel levens en de eerste vier letters voer je SPECIAL in als naam. En onschadelijk voor kogels word je door DOKIPEN in te voeren.

AMAZING SPIDERMAN
MS-DOS/SEGA MEGA DRIVE
Arne Geertsema uit Gorssel verziekt compleet mijn plezier in dit spel door een manier aan te geven om het spel in zowat één minuut uit te spelen.
Aan het begin sta je voor een helicopterlift. Ga niet de lift omhoog maar ga vervolgens niet het gebouw binnen. Loop echter verder over het dak totdat je bij een helikopter komt. Ga hierop staan, de lift zal opstijgen. Je landt even later op het dak van de ruimte waar Mary Jane gevangen zit. Ga nu weer op de helikopter staan, ga omhoog en spring er links af. Schiet twee keer in de linkerbovenhoek van het scherm (proberen!) en doe even helemaal niets. Vervolgens val je in de linkermuur van de kamer. En dan is het gewoon even iets Mysterio onschadelijk maken zodat je Mary Jane in jouw spinnearmen kunt sluiten.

Uit Koog aan de Zaan ontvingen we van Christiaan Siebeling een paar aardige tips voor de Mega Drive versie.

Kies eerst voor moeilijkheidsgraad NIGHTMARE en ga naar het warenhuis van het eerste level. Ga naar rechts en passeer de eerste boef (Thug) en vervolgens de hond. Spring op de eerste krat en kruip naar rechts. Je gaat nu door de krat heen en komt bij het bossmonster.

Ook voor level 4 een leuke. Wanneer je aan het begin van dit level bijna dood bent, is het verstandig de flat binnen te gaan en deze onmiddellijk weer te verlaten. Je staat nu weer aan het begin van het level, maar je kunt een POWER UP uit de boom halen. Dit kan oneindig herhaald worden, zo je wilt.

ARKANOID - THE REVENGE OF DOH
C64
Ivor Brands uit Den Helder kwam met deze. Tik bij de hoogste score als naam DEBBE S in voor oneindige levens.

BATMAN - THE MOVIE
C64 CASSETTE
D. de Jong uit R'dam stuurde een aardige tip. Wanneer je dood gaat in level 2 (de Batmobiel) moet je volgens het spel de cassette terugspoelen en op de <SPATIEBALK> drukken. Het spel start dan opnieuw. Spoel je echter niet terug maar druk je wel op de <SPATIEBALK> dan ga je naar het laatste level met oneindige levens.

CYBERDYNE WARRIOR
C64
Ook van Ivor deze ingenieuze tip voor oneindige levens. Steek de joystick in poort 1 en doe OMHOOG, OMLAAG, LINKS en RECHTS. Op het scherm verschijnt nu de tekst PRESS FIRE TO CHEAT. Steek de joystick weer in poort 2 en druk de vuurknop in.

OBSTRUCT
C64
Een spel waarbij de gehele redactie collectief verzuchtte: "Van wie was dat ook al weer?" Zonder een antwoord te vinden, overigens. En dat betekent dat we deze cheat van Dimitri Smits uit Deurne (België) niet hebben kunnen controleren.

Druk tegelijkertijd <CTRL>+<->+<A>+<Z>+<RETURN> in om YOU CHEAT op het scherm te krijgen. Je kunt nu overal doorheen vliegen zonder een leven te verliezen; ook kun je nog steeds overal op schieten.

EPIC
ALLE COMPUTERS
De volgende entry-codes hebben we van diverse kanten gekregen.

CEPHEUS
AURIGA
APUS
MUSCA
PYXIS
CETUS
FORNAXCAELUM
CORVUS

FLYING SHARK
AMIGA/ATARI ST
In de High Score kun je de verdere verloop van het spel bepalen; tik in:

RJH voor 'acid men'
JGL voor onbeperkte bommen
KDJ voor onbeperkte levens
RAB voor onkwetsbaarheid

GODS
MS-DOS
Heb je een keer een paar aardige passwords (HSIO) blijken er weer verschillende versies van een spel te zijn waarop niet alle passwords hetzelfde zijn. Tim de Boeck uit Londerzeel (België) constateerde dit bij GODS. Voor dit bloedmoeilijke spel hebben we dus nu twee sets codes:

Set 1:
Level 2: TQP
Level 3: EUQ
Level 4: SSK

Set 2:
Level 2: TQP
Level 3: CBY
Level 4: HYI

Of had iemand misschien nog meer smaken?

JETSONS
ALLE COMPUTERS
Dit fraaie (en zeer leuk geprijsde) spel stelt menigeen voor problemen. Van Peter Bastiani kregen we wat onontbeerlijke tips.

Level 1: George Jetson
1. Je moet de afstandsbediening zien te vinden om Mr. Spacely te kunnen passeren.
2. Zoek de moersleutel en ga ermee naar de kapotte lift.
3. Zoek de attaché-case en ga ermee naar de uitgang van het level.

Level 2: Jane Jetson
1. Zoek Electronimo om de inbreker angst aan te jagen.
2. Zoek de jetfaarzen om over het waternaar de afstandsbediening te kunnen vliegen.
3. Gebruik de afstandsbediening om langs de speelgoedraket van Elroy te komen.
4. Laat Electronimo nogmaals de inbreker opjagen.
5. Zoek en bevrijdt Rosie.
6. Vind de uitgang.

Level 3: Judy Jetson
1. Vind een aantal haartjes (afhankelijk van je computer 5 of 6).
2. Breng de haartjes naar de Jet Screamer.
3. Gebruik de teleport om Astro te vinden.
4. Vind de uitgang.

Level 4: Elroy Jetson
1. Je moet een aantal sleutels zien te vinden. Iedere sleutel opent een speciale deur. De laatste sleutel opent de deur naar de uitgang van dit level.

Puzzels
Onderweg kom je een aantal puzzels tegen. In level 1 vind je bijvoorbeeld deze twee:

1. Er is een kamer met vallende en een rij drukknoppen.

2 1 3 4 5

Je moet de knoppen in deze volgorde indrukken. Zoek zelf maar uit welke schakelaar welk val uitschakelt.

2. In een kamer blokkeren twee stoomwolken de uitgang. Op de muur zie je vier schakelaars. Slechts twee hiervan schakelen de stoom uit.

CRYSTAL MINES II - LYNX
Bij deze nog wat meer codes van Rob van de Wetering uit Baarn.

Level 21:	Mud wrestling	TYOU
Level 22:	Buried alive	FLJK
Level 23:	Crystal mines	QFXV
Level 24:	Can't touch this	XVXU
Level 25:	Felony arson	KYPO
Level 26:	Sandbox bullies	IBTR
Level 27:	Stake your claim	SFEB
Level 28:	Dry vein	IPXE
Level 29:	Quiver	IRVJ
Level 30:	Boulder mania	EOCS
Level 31:	Pipe hype	ZOUH
Level 32:	Stuck in the mud	LHJV
Level 33:	Rat race	GVYU
Level 34:	Spirit u finity	EMTV
Level 35:	Switch swatch	OHXY
Level 36:	Mine field	GSTB
Level 37:	Chimney sweep	LKRC
Level 38:	What a blast	PWYIl
Level 39:	Hardrock headache	XQCE
Level 40:	Nuke zone	PNGU
Level 41:	Down is up	OZDI
Level 42:	Lucky number	PIPHI
Level 43:	Of gravity	PKAV
Level 44:	Shape up	TBUM
Level 45:	Gravity wise	OKRI
Level 46:	Slime pit	QIPZ
Level 47:	Candle stick	HBJP
Level 48:	Cloudbuster	IGPY
Level 49:	Whirlwind	BNLK
Level 50:	Block mania	LPHD

BONUS LEVELS CODES:

1.	Deja view	HQVW
2	??	
3.	Bonanza	DBFQ
4.	??	
5.	Money mall	ODJY

KICKLE CUBICLE
NINTENDO NES
Van Niels van Kampenhout uit Noordwijkerhout een hele ris NES tips. Zo kun je in Kickle Cubicle in een geheim en zeer moeilijk level komen. Houdt hiervoor OMLAAG ingedrukt en zet de computer aan. Wanneer het scherm dan blauw of wit wordt, druk je op SELECT. Veel plezier!

KID GLOVES
AMIGA
Koop in de eerste winkel een lot van vlammen en energie. Ga nu naar het scherm met de schaduwen en de "slangendraak". Pleeg vervolgens zelfmoord tot slechts één leven rest. Druk diverse malen op <BACKSPACE> totdat het aantal levens negen is. Je begint nu weer vooraan maar wel met oneindige levens.

KONAMI
NINTENDO NES/GAME BOY
De cheat voor Probotector op de Nintendo NES van de vorige keer blijkt ook op andere Konami spellen te werken, zelfs op de

RAAD!

Game Boy zoals Richard Uzermans uit Steenbergen ons schreef. Hij probeerde de cheat op Nemesis nadat hij het spel gepauzeerd had. Daarna was hij op en top bewapend!

Bij deze de cheat: dan nogmaals, we horen wel bij welke spellen het nog meer werkt. Op de Konami spellen Super Probotector en Turtles in Time voor de Super Nintendo lukte het niet. OMHOOG, OMHOOG, OMLAAG, OMLAAG, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A en START.

LAST BATTLE
SEGA MEGADRIVE

Joost Schuttelaar te Naaksdergen schrijft dat wanneer je na het eerste level dood gaat je een CONTINUE op die plek kunt krijgen door A, B, C en tweemaal START in te drukken. Perfect!

CHIP'S CHALLENGE
ALLE COMPUTERS

Van een nieuw opgedoken Lynx verslaafde kregen we de levelcodes voor alle velden (meer dan 144 zoals onderhand wel bekend is) van dit verbluffende spel. Alle code's werken ook op alle andere versies. Dus we hopen dat FE Allbongert Aalsler dan nog wat van zich laat horen. Deze keer het eerste deel plus een extra vreemde. De volgende keer de rest met nog wat geheime velden.

Level 1:		BDHP
Level 2:		JXMJ
Level 3:		ECBQ
Level 4:		YMCJ
Level 5:		TQKB
Level 6:		WNLP
Level 7:		FXQO
Level 8:		NHAG
Level 9:	Nuts & Bolts	KCRE
Level 10:	Brushfire	VUWS
Level 11:	Trinity	CNPE
Level 12:	Hunt	WVHI
Level 13:	Southpole	OCKS
Level 14:	Telebiock	BTDY
Level 15:	Elementary	COZQ
Level 16:	Cellblocked	SKKK
Level 17:	Nice Day	AJMG
Level 18:	Castlemoat	HMJL
Level 19:	Digger	MRHR
Level 20:	Tossed Salad	KGFP
Level 21:	Iceberg	UGRW
Level 22:	Forced entry	WZIN
Level 23:	Blobnet	HUVE
Level 24:	Oorto geld	UNIZ
Level 25:	Blink	PQGV
Level 26:	Chchchips	YVYJ
Level 27:	Go with the flow	IGGZ
Level 28:	Ping pong	UJDD
Level 29:	Arctic flow	QGOL
Level 30:	Mishmesh	BQZP
Level 31:	Knots	RYMS
Level 32:	Scavenger hunt	PEFS
Level 33:	On the rocks	BQSN
Level 34:	Cypher	NQFI
Level 35:	Lemmings	VDTM
Level 36:	Ladder	NXIS
Level 37:	Seeing stars	VQNK
Level 38:	Sampler	BIFA
Level 39:	Glut	ICXY
Level 40:	Floorgasborg	YWFH
Level 41:	I.C. You	GKWD
Level 42:	Beware of bug	LMFU
Level 43:	Lock block	UJDP
Level 44:	Refraction	JXHL
Level 45:	Monster Lab	NPZ
Level 46:	Three doors	IGRJ
Level 47:	Pier Seven	UXPP
Level 48:	Mugger square	JYSF
Level 49:	Problems	PPXI
Level 50:	Digdirt	QBDH
Level 51:	I slide	IGGJ
Level 52:	The last laugh	PPHT
Level 53:	Traffic cop	CGNX
Level 54:	Grail	ZMGC
Level 55:	Potpourri	SJES
Level 56:	Deepfreeze	FCJE
Level 57:	Mage	UBXU
Level 58:	Loop around	YBLT
Level 59:	Hidden danger	BLDM
Level 60:	Scoundrel	ZYVI
Level 61:	Rink	RMOW
Level 62:	Slomo	TIGW
Level 63:	Block factory	GOHX
Level 64:	Spooks	IJPQ
Level 65:	Amsterdam	UPUN
Level 66:	Victim	ZIKZ
Level 67:	Chipmine	GGJA
Level 68:	Eeny miny moe	RTDI
Level 69:	Bounce city	NLLY
Level 70:	Nightmare	GCCG
Level 71:	Corridor	LAJM
Level 72:	Reverse alley	EKFT
Level 73:	Morton	QCCR
Level 74:	Playtime	MKNH
Level 75:	Steam	MIDY

Een heel speciaal veld roepje - overigens alleen in de Lynx versie - op met de code MANO.

Ook kregen we deze code's van ondermeer A. Niemeyer en M. & E. Smit uit Nieuwe Ferry Hupseum Schoonhoven, Jan van den Huygevoort (Valkenswaard) en C. Verburg in Houten.

Volgens Robby van Sande (zonder vaste woon- of verblijfplaats want die vermeldt hij niet) zijn bij de MS-DOS versie nog wat andere grappen mogelijk: Druk op <F> en tik vervolgens SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS om een boom des overvloeds te krijgen. En met <C> skip je een level over.

Overigens wilde Robby niet even maar een contact advertentie plaatsen: Mijn Quickshot joystick, 2 jaar oud, liefhebbers met mooie glanzende knopjes zoekt lectorisch aangelegen knappe vriend met eigen rubriek in vooraanstaand computerblad.

Sorry, Robby, ik zie echt meer in Joy, als het jouw van hetzelfde blijft. Maar wie weet, misschien loopt er eigens nog een gelijkgestemde joystick rond.

Ook in de Amiga en Atari ST versies kun je de zelfde beleven. Volgens Frank Huyds uit Maastricht werkt de SAGITTARIANS cheat ook op die computers.

MEGA MAN 2
NINTENDO NES

Niels slaat alles maar over in dit spel en snel met behulp van A5-B2-B4-C1-C3-C5-D4-D5-E meteen op Dr. Wily af.

MERCENARY FORCE
GAMEBOY

Ook van Niels: druk tijdens het titelscherm op A, B, OMLAAG en SELECT. Je hebt nu 50.000 yen.

OH NO! MORE LEMMINGS
MS-DOS

Voer als password SLAMRACING in en je kunt door tijdens het spelen toets <5> op het numerieke eiland in te drukken naar het volgende level gaan. Laatste tip van Jonathan Black uit Rhenen.

POWER BLADE
NINTENDO NES

Even wat passwords rondstrooien, met dank aan Niels.

Sectie 2:	06783930
Sectie 3:	K5384JD2
Sectie 4:	4D8J66B.J
Sectie 5:	9BJI9FK4

SIMPSONS
NINTENDO NES

Vuur een raket af op de letter E op het bord met Quick-E-Mart's. Kies met SELECT voor de soundtest om alle geluiden in het spel te horen.

SLIME WORLD
LYNX

Eric Boin uit Vlaardingen vindt dit maar een eenvoudig spel. Maar toch nog moeilijk genoeg om andere lezers met passwords te willen helpen.

EXIT 1:	8F-0BC8
EXIT 2:	200G88
EXIT 3:	A610CB
EXIT 4:	A4B27B
EXIT 5:	7CE2D1

SNAKE, RATTLE & ROLL
NINTENDO NES

Van Lars Vos uit Assen een lichte tip voor dit, zeker op LV populaire programma. Wanneer het eerste level begint spoed je je zo snel mogelijk naar het eind van het level. Wanneer je snel genoeg bent, zie je een raket. Spring hierop om naar level 8 te gaan!

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA MEGA DRIVE

Deze tip is een uitbreiding op die in Hoog Spel 8. Doe, zoals daar beschreven, eerst het volgende: druk tijdens het titelscherm Omhoog, knop C, Omlaag, C, Links, C, Rechts en C in. Houd nu A en START tegelijk ingedrukt totdat het spel begint. Wanneer alles goed gegaan is staat de score in twee delen weergegeven. Ga nu het spel gewoon spelen en pak genoeg ringen voor de bonusronde (minimaal 50 dus). Spring door de grote ring aan het eind om in die bonusronde terecht te komen. Op het moment dat het ronddraaiende doolhof in beeld verschijnt druk je op B om Sonic in een ring te veranderen. Beweeg de ring buiten het doolhof, druk weer op B en Sonic komt terug. Laat hem een tijdje omlaag zweven en je komt in een ander doolhof terecht. Hier liggen gigantische hoeveelheden extra levens, Chaos Emeralds en Level Warps. Het is alleen behoorlijk moeilijk om deze te pakken te krijgen.

STREETS OF RAGE
SEGA MEGA DRIVE

Ook van Chrisbaan deze. Druk tijdens het GAME OVER scherm LINKS, LINKS, B, B, C, C, C en dan START in voor extra CONTINUES.

Na het verslaan van het 'bossmonster' op level drie moet je als de bliksem - en voordat hij de grond raakt - je speciale wapen gebruiken voor een forse bonus van 5000 punten.

SUPER MARIO WORLD
SUPER NINTENDO

Van Folkwin Schoonw uit Oost-Souburg geen geheim veld voor dit o zo fraaie spel. Ga het Don't Ghost House binnen met een cape om. Loop ongeveer tot aan het eerste gat in de vloer, wacht hier eventjes totdat de spoken rond je blijven vliegen. Ren dan snel naar links en vlieg tot boven het plafond. Loop erover naar rechts, hier kom je vier extra levens tegen én een deur. Ga naar binnen nadat je de levens gepakt hebt. Je komt nu bij een geheime uitgang, ga erdoor en je komt in de TOP SECRET AREA.

SWORD OF SODAN - AMIGA

De uiterst fraaie muziek siert nog steeds mijn walkman, alleen genoeg is het spel zelf niet al te moeilijk. Voor diegenen die niet verder komen, oneindige levens krijg je door in de topscore tabel NANCY als naam in te voeren. Gebruik de <SPATIEBALK> om naar het volgende level te gaan.

TETRIS
NINTENDO NES

Start het B-spel in elk willekeurig level. Wanneer je dan tijdens het spelen A, B en SELECT ingedrukt houdt, heb je volgens Niels wanneer het Tetris blok naar beneden valt het spel uitgespeeld.

WING COMMANDER
MS-DOS

Voor beide delen van dit ruimteschietspel (waar wijzelf overigens qua spelinhoud niet echt enthousiast over zijn) kregen we uit de meest uiteenlopende bronnen steeds weer dezelfde tips. Dus deze dan maar gepubliceerd, dan zijn we ervan af. Alleen moeten we deze keer van de regels afwijken, het is bij deze hints heel belangrijk dat hoofd- en kleine letters op de juiste plek gebruikt worden.

Start het spel op met
WC Origin voor Wing Commander 1
WC2 Origin voor Wing Commander 2

Door nu wanneer je een schip als 'target' in het vizier hebt <ALT>+<DEL> , en niet alleen <ALT> zoals een aantal inzenders van elders overschreven - in te drukken explodeert dit, ook wanneer je geen torpedo's meer hebt. Dit lukt met werkelijk alle schepen, Cruisers, Destroyers en zelfs je collega's en het moederschip. Dus kijk uit, want zonder moederschip is het spel afgelopen! Ook moet je wel altijd een 'target' hebben, <ALT>+<DEL> zonder 'target' betekent jezelf opblazen.

WC Origin -c
WC2 Origin -k

intikken geeft ongelimiteerde schilden.

Bovenstaande tips werken ook bij Special Operations 1 en SO2.

WOLFENSTEIN 3D
MS-DOS

Voor dit zeer fraaie shareware spel kregen we van Matthijs Cornelissen (Apeldoorn) de volgende tips. Deze werken alleen bij de commerciële versie.

Start het spel met WOLF3D - GOOBERS. Tijdens het spel kun je nu het volgende doen.

Druk tegelijkertijd <LINKERSHIFT>+<ALT>+<BACKSPACE> in waardoor de volgende mogelijkheden ontstaan.

<TAB>+<G>	Godmodus, je bent onsterfelijk.
<TAB>+<I>	Extra items zoals beter geweer, levens, kogels en/of punten.
<TAB>+<W>	Warp-zone. Kies een level.
<TAB>+<B>	Kleur kader (border).
<TAB>+<E>	Einde level.
<TAB>+<T>	?
<TAB>+<S>	Slowmotion aan/uit.
<TAB>+<F>	?
<TAB>+<H>	Kost kracht.
<TAB>+<C>	Informatie.
<TAB>+<V>	Extra VBL's

MET EEN PRACHTIGE ZOMER EN DE HISWA ACHTER DE RUG IS HET GEEN GEK IDEE OM EEN VERBETERDE VERSIE VAN DE EERDER UITGEBRACHTE ZEILSIMULATOR OP COMPUTER UIT TE BRENGEN. TIJDENS DE KOMENDE WINTER KUNNEN ZEILFANATEN EN ONERVAREN ZEILERS IN HUISELIJKE OMGEVING SCHAVEN AAN HUN TECHNIEK EN TEVENS ERVARING OPDOEN DOOR EEN RUIME KEUS AAN ONBEKEND VAARWATER TE VERKENNEN.

SAIL SIMULATOR

PROGRAMMA

De nieuwe Sail Simulator versie 1.3S van Raadgevend Ingenieursbureau Stentec B.V. is, volgens eigen zeggen, een sterk verbeterde versie van het al langer bestaande computerzeilprogramma. Er zijn meer boten, meer zeilsituaties op nieuw vaarwater maar er is vooral een aanzienlijke versnelling van het programma gerealiseerd.

Voor de ware zeilliefhebber is er (apart leverbaar) een speciale stuureenheid, bestaande uit een lange driehoekige tafelplaat met daarop een helmstokje, druktoetsen voor verplaatsen van de stuurman en een schuifregelaar voor de grootschoot en/of motorvermogen. Het spel is echter ook te besturen met een drietoetsmuis of het toetsenbord.

BOTEN EN WATER

Sail Simulator versie 1.3S geeft standaard een keur aan mogelijkheden. Onder de te kiezen boten bevinden zich de Flying Dutchman, Draak, Laser en het 10 meter zeiljacht Dolfijn. Er zijn vier vaargebieden: Noordzee, Instructie-eilanden, Braassemermeer en Barbados. Op een extra aan te schaffen datadiskette staan nog 6 extra boten (Valk, 16 m², Optimist, Vaurien, Lelievlet en een rubberboot). De extra aan te schaffen schijf bevat ook 7 extra vaarwateren (Kager-, Westeinder- en Vinkeveense plassen, IJsselmeer, de Maagdeneilanden, Sint Maarten en de Grenadines).

CO-PROCESSOR

Ondanks de versnelling die in de nieuwe versie is aangebracht geeft de ontwikkelaar van het programma zelf al aan dat een co-processor de beweging van de boot op het scherm zal verdubbelen. Op een AT van 12 MHz zijn zonder co-processor 2 tot 4 schermafbeeldingen per seconde waar te nemen. Met een co-processor loopt dat op tot 8 schermafbeeldingen per seconde. De ervaren zeiler zal die schermversnelling noodzakelijk vinden. Het programma is het mooist te besturen via de extra aan te schaffen besturingseenheid. Maar met de muis of het toetsenbord is het zeilschip ook goed te besturen. Het is zelfs mogelijk om bijvoorbeeld op een tweemansboot een combinatie van muis en toetsenbordbesturing te gebruiken. De - Nederlandse - handleiding bevat enkele pagina's die de besturing van een en ander goed beschrijft.

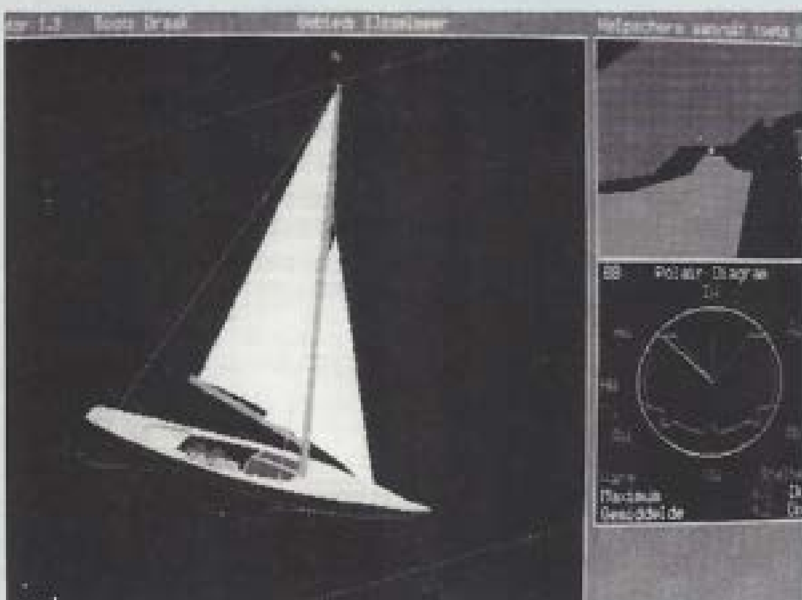
DOELSTELLING

In de handleiding is een omschrijving van een flink aantal doelstellingen van het programma opgenomen. Daaruit kan de belangstellende voor dit pakket tevens afleiden of dit programma geschikt is om aan te schaffen. Belangrijkste doelstelling is om met dit pakket een dusdanige kwaliteit te leveren dat er met het programma door zeilscholen instructie kan worden gegeven. Verder moet de ervaren of aankomend zeiler kunnen oefenen met kust- en GPS-navigatie en met de Autopilot.

Als derde en zeker niet onbelangrijkste doelstelling moet men met behulp van het zeilprogramma en de computer zo goed mogelijk leren zeilen met een boot naar keuze in een vaargebied naar keuze onder zelf te bepalen weersomstandigheden. Voor de beginnende zeiler moet het mogelijk zijn om zich op een effectieve, veilige en plezierige manier de theorie en techniek van het zeilen eigen te maken.

Tegen het einde van dit jaar komt een vernieuwde versie 2.0 uit. De prijs hiervan is voorlopig bepaald op ƒ 198,00. Gebruikers van oudere versies kunnen een update aanschaffen. De kosten hiervan zijn afhankelijk van de oude versie die men heeft en of men al dan niet vóórintekent:
Vanaf versie 1.1 of 1.2:
ƒ 149,00/BEF 2600
Vanaf versie 1.3:
ƒ 120,00/BEF 2100
Bij vóórintekening respectievelijk
ƒ 129,00/BEF 2300 en
ƒ 99,00/BEF 1800.
Met andere woorden, wanneer u nog even een paar maanden geduld kunt opbrengen totdat versie 2.0 wordt uitgebracht bespaart u minimaal ƒ 90,00.





Als onervaren zeiler (en zelfs dat is al iets te hoog gegrepen) heb ik mij als een bezetene geworpen op hoofdstuk 7 van de handleiding. In dat hoofdstuk zou ik zeilen leren. Maar de eerder genoemde doelstelling schiet wat betreft de beginnende zeiler nogal tekort. Er is geen stap voor stap hoofdstuk om een boot aan het varen te krijgen. Hoofdstuk 7 van de handleiding is zelfs een beetje verwarrend voor de beginneling. Het blijkt mij voor de doorzetters het beste om maar gewoon voor in het boek te beginnen en te proberen zoveel mogelijk op te pikken van de aanwijzingen die eigenlijk bedoeld zijn voor de ervaren zeiler.

Al doende keek een ervaren zeiler over mijn schouder mee en een (veel te lang durende) schaterlach was mijn deel! Zijn commentaar op het hele programma was veel vriendelijker. Hij wilde het even lenen. Het zeilgezin keek wel even op tegen het zelf in hun computer monteren van de 2-poorts gamekaart voor de speciale besturingseenheid. Maar met het plezier van die besturingseenheid was de moeite snel vergeten.
Blijkbaar kan de groeiende groep ervaren zeilers prima trainen en oefenen met een flink aantal boten op een groot aantal bekende plassen en onbekende wateren. En de steeds kleiner wordende groep niet-zeilers (waarbij u mij mag rekenen) kunnen met een beetje (veel) moeite zeilen leren met de Sail Simulator van Stentec! Hijst de zeilen!!

Robert K. Reumslag

PRODUKTINFO

Fabrikant: Stentec B.V.
MS-DOS: ƒ 189,00/BEF 3200
Beeld: Herc/EGA/VGA
Geluid: PC speaker
Min. config.: 500K, 286, 12Mhz, harddisk

Uitbreidingsset: ƒ 75,00/BEF 1460
Stuureenheid: ƒ 99,00/BEF 1800
2-poorts gamekaart: ƒ 49,00/BEF1050

(De genoemde prijzen in BEF zijn exclusief BTW)
Fabrikant: Stentec B.V.
tel. (03486-4512)

HARDWARE

Tornado Computers

286-16 MHz	f.	999,=
386sx-16 MHz	f.	1099,=
386sx-25 MHz	f.	1399,=

1 MB geheugen, 5,25" en 3,5" fdd, 40 MB hdd, 2 ser. interface, 1 par. interface, 1 game interface, 512 KB VGA-kaart, mono VGA-monitor, toetsenbord, handleiding.

386-40 MHz 128K Cache	f.	1995,=
486-33 MHz 64K Cache	f.	2799,=
486-33 MHz 256K Cache	f.	2999,=
486-50 MHz 256K Cache	f.	3599,=

4 MB geheugen, 5,25" en 3,5" FDD, 105 MB HDD, 2 ser. interface, 1 par. interface, 1 game interface, 512K VGA CARD, SVGA color monitor, keyboard, Dr Dos 6.0

Meerprijzen

105 MB hdd i.p.v. 40 MB hdd	f.	200,=
200 MB hdd i.p.v. 40 MB hdd	f.	650,=
1 MB extra	f.	100,=
1 MB VGA Tseng Lab i.p.v. 512 KB	f.	125,=
Tseng Lab Hicolor card, 64.000 kleuren	f.	200,=
NCR 2 MB VGA hicolor card	f.	295,=
VGA kleuren monitor	f.	250,=

Printers

Star LC-20 9 NLD	f.	349,=
Epson LQ-1010	f.	699,=
Brother M-1918 18 NLD	f.	895,=
Brother M-4318 18 NLD	f.	2695,=
Brother M-1324 24 NLD	f.	595,=
Brother Laserprinter HL-4V	f.	2295,=
Hewlett Packard LaserJet IIP NL	f.	1695,=
Hewlett Packard LaserJet III NL	f.	3350,=
Hewlett Packard DeskJet 500 NL	f.	895,=

Modems

Tornado I 2400 E (extern)	f.	240,=
Tornado I 2400 B (intern)	f.	210,=
Tornado II 2400 E (extern)	f.	279,=
Tornado II 2400 B (intern)	f.	239,=
Tornado Fax/modem 9624 E (extern)	f.	499,=
Tornado Fax/modem 9624 B (intern)	f.	450,=
Tornado Fax/modem intern	f.	250,=
Tornado Fax/modem extern	f.	299,=
Tornado III FM 144 E (extern)	f.	1099,=

Monitoren

Provitec VGA kleur 2145, dot 28	f.	575,=
Provitec VGA kleur 2145, dot 39	f.	475,=
RIC VGA monochroom High res	f.	295,=

Multi-Media

Multi media kit (CD-ROM + Mediavisionkaart incl. 3 CD's met software)	f.	1299,=
Soundblaster Pro kaart	f.	450,=
Sherlock Holmes CD-ROM	f.	129,=
Mammals CD-ROM	f.	199,=
King Quest V CD-ROM	f.	99,=
Wing Commander/Ultima 6, dubbel disk met prima spelen	f.	99,=
Wing Commander/Secret mission 1 & 2	f.	99,=
Ultima 1 - VI, alle ultima avonturen op 1 CD	f.	199,=

Wij hebben meer dan 100 CD-ROM titels op voorraad. Vraag om een lijst!

NU OF NOOIT: TOPKWALITEIT TEGEN BODEMPRIJZEN

Voor hard- en software loop je nu binnen bij Computer Business & Software Center. Twee specaalzaken onder één dak, met een kompleet assortiment voor de laagste prijzen, deskundige medewerkers en prima service en garantie. Dubbel zo goed, dubbel zo voordelig!

COMPUTER BUSINESS & SOFTWARE CENTER

SOFTWARE

Software pakketten

Q&A NL	f.	595,=
Q&A UK	f.	399,=
Windows 3.1 US	f.	149,=
WinFax - fax software onder windows	f.	75,=
Wordperfect onder Windows NL	f.	1320,=
Wordperfect onder Windows UK	f.	964,=
DBASE IV 1.1 NL	f.	795,=
DBASE IV UK	f.	195,=
Framework 4.1	f.	795,=
Paradox	f.	295,=
Rapid File	f.	199,=
Supercalc 4.0	f.	149,=

Game software

Falcon 3.0 NL	f.	139,=
Aces of the Pacific	f.	129,=
Flightsimulator 4.0	f.	89,=
* Sound/aircraft upgrade	f.	99,=
* European scenery disk	f.	69,50
Flightsimulator alle scenery disks leverbaar		
Harpoon 1 & 2	f.	149,=
Harpoon Battleset enhancer	f.	69,=
Harpoon Battleset 3 & 4 (per stuk)	f.	59,50
Links (het beste golfspel)	f.	139,50
Alle datadisks voor Links (per stuk)	f.	59,50
Ultima underworld	f.	149,50
Ultima VII	f.	149,50
Wing Com mander	f.	149,50
Special operations 1, 2, speedpack p.st.	f.	69,50

Let op! **Maandaanbieding!!**

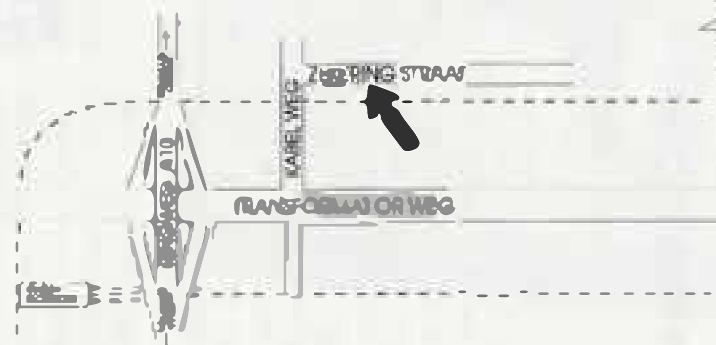
SVGA Monitor	f.	395,=
Par adox [illegible] UK versie 3.5	f.	295,=

Zeer grote keuze aan nieuwe spelsoftware in onze winkel. Grote selectie CD-ROM's op [illegible].

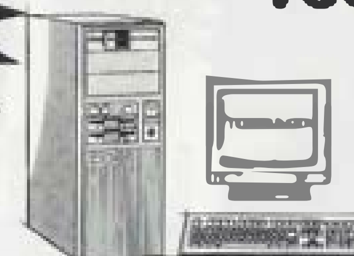
daar doe je gelukkig en prettig je voordeel mee!

Alle prijzen excl. B.T.W. behalve Game software





Voordeliger kan niet:



Een Tornado 486 - 33 MHz, 256K Cache met 4 MB geheugen, 5,25" en 3,5" drives, 105 MB Harddisk en SuperVGA monitor Dr DOS 6.0 en Windows 3.1

fl. 3.099,=

(*) Aanbieding geldig tot 30-10-1992 en zolang de voorraad strekt

Zet- en drukfouten voorbehouden

Computer Business & Software Center
Zekeringstraat 43, 1014 BV AMSTERDAM
Tel.: 020 - 684 83 66, Fax: 020 - 684 76 41

DAVILEX KINDER

ONLANGS BRACHT HET NEDERLANDSE SOFTWAREHUIS DAVILEX, TOT DAN VOORNAMELIJK BEKEND OM ZIJN EENVOUDIGE EN REDELIJK GEPRIJSDE ZAKELIJKE SOFTWARE VOOR GEBRUIK THUIS - EEN REEKS VAN VIJF EDUCATIEVE SPELLEN OP DE MARKT. DE SPELLEN ZIJN GERICHT OP JONGENS EN MEISJES VANAF EEN JAAR OF ZES.



DE PROGRAMMA'S

Met behulp van deze programma's raken kinderen spelenderwijs bekend met klokkijken, taal en rekenen. De programma's zijn (uiteraard) voorzien van een Nederlandse handleiding en de opbouw van alle programma's is nagenoeg identiek gehouden. Voor het installeren van de programma's op de harde schijf zal in de meeste gevallen de hulp van een ouder persoon nodig zijn. De allerjongsten zullen waarschijnlijk ook nog wat hulp nodig hebben bij het spelen.
Alle spellen uit deze serie hebben vijf (Woordje 6) speelniveaus en een hulpfunctie waarin de besturing wordt weergegeven. Eventueel kan dit via het toetsenbord gebeuren, maar een muis is natuurlijk aan te bevelen.

DE SPELLEN DIE MOMENTEEL LEVERBAAR ZIJN ZIJN:

LETTERTJE

In een rooster van 15 x 15 vakjes staan letters, op het eerste gezicht, dwars door elkaar. Maar, bij nadere beschouwing blijken hierin - als in een doorstreeppuzzel - verschillende woorden verstopt te zijn, verdeeld over 27 categorieën als: automerken, meisjesnamen, snoepjes, plaatsnamen et cetera. De categorie kan aan het begin van het spel door de gebruiker zelf worden gekozen. Het is ook mogelijk om m.b.v. een tekstverwerkingsprogramma zelf nieuwe woordenlijsten aan te maken. Hoe dat precies gedaan moet worden staat duidelijk in de handleiding vermeld.
Afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad moet een aantal woorden (tussen 2 en 10) binnen de ingestelde tijd in het vierkant worden aangewezen. Het te zoeken woord verschijnt onderin beeld. Hierbij hoeft niet per se gelet te worden op het gevraagde woord. Elk woord dat men tegenkomt kan worden aangewezen.

SOMMETJE

Het doel van Sommetje is het leren optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen. Intussen probeert een astronaut een andere planeet te bereiken. Als men voldoende juiste antwoorden geeft lukt hem dat, anders niet. Elke som moet binnen een bepaalde tijd worden opgelost.
Door een niveau te kiezen bepaalt men de grootte van de getallen en de uitkomsten van de berekeningen. Op niveau 1 blijven die onder de 10 en op niveau 5 ligt het maximum bij 250.

MUNTJE

In *Muntje* wordt het kind geleerd te rekenen met geld. Afhankelijk van het speelniveau moet men minimaal het te betalen bedrag aan de caissière geven, zonder rekening te houden met wisselgeld, moet precies gepast betaald worden of moet men zelf aan de caissière duidelijk maken hoeveel wisselgeld zij moet teruggeven. Op het hoogste niveau moet men zelfs - net als in een echte winkel - de prijzen afronden op stuivers.

KLOKJE

Dit spel is erop gericht om te leren klokkijken. Dit kan zowel op een digitaal als op een analoog (met wijzers) klokje gebeuren.
De ene keer ziet men een horloge in beeld verschijnen en moet worden ingevoerd hoe laat het is, een andere keer verschijnt een horloge in beeld waarop men de gevraagde tijd moet instellen.

WOORDJE

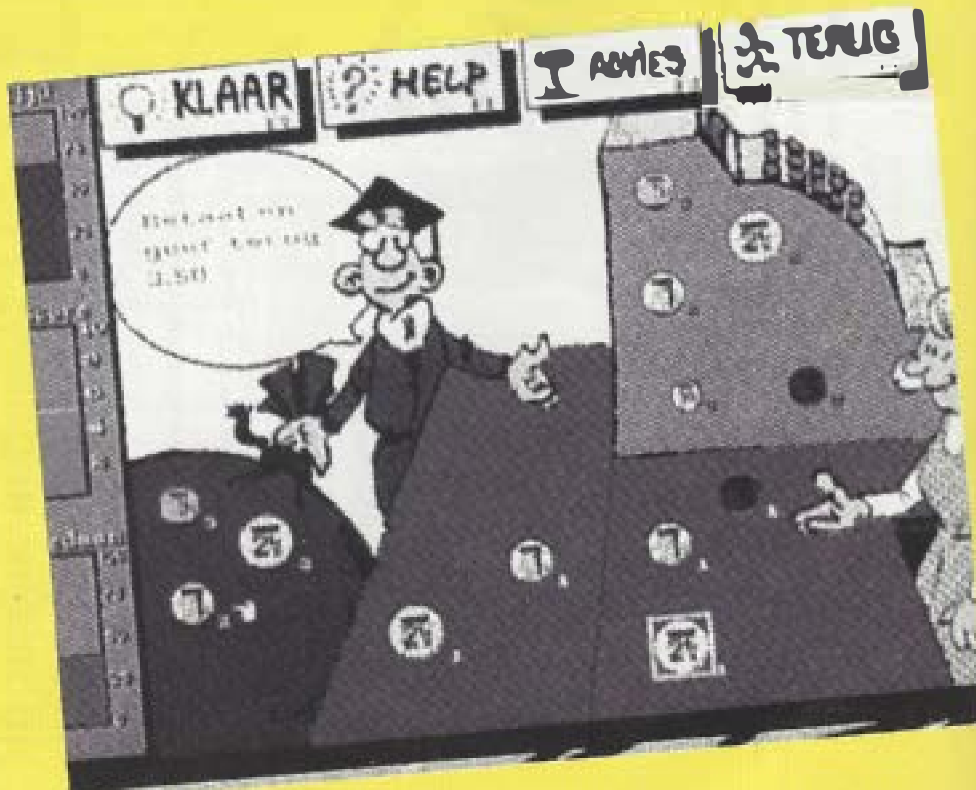
Dit is een variant op het aloude woordspel 'galgje'. We zien een eskimo boven op een ijsberg staan en onderaan drijft een pinguin op een schots. De pinguin heeft een woord in gedachten en het aantal letters daarvan wordt weergegeven door stippen. Raadt een letter en tik deze in. Als de letter voorkomt in het woord verschijnt deze op de puntjes. Bij een foute letter glijdt de eskimo langzaam maar zeker in de richting van het ijskoude water. Is het woord geraden dan wacht hem een kayak, worden te veel foute letters geraden dan valt hij in het water.
Net als bij Woordje kan men zelf woordenlijsten toevoegen en is het mogelijk om voordat het spel begint een categorie te kiezen.
Woordje kan door twee spelers gespeeld worden. Speler 1 draait dan zijn rug naar het scherm en speler 2 tikt het te raden woord in, waarna speler 2 kan beginnen met raden.

Het installeren van de programma's leverde wat problemen op, aangezien het achter elkaar installeren ervan niet lukte. De computer resetten en nieuw het volgende programma installeren bleek het antwoord. In de door ons geteste versie werd de Thunderboard geluidskaart niet herkend, terwijl deze toch compatibel is met de wel ondersteunde Soundblaster kaart.
De spellen zelf zien er leuk uit, met vrolijke cartoonachtige tekeningen. Naar mijn mening kunnen de spelletjes worden gerangschikt naar verschillende leeftijden. Klokje en Muntje lijken gericht op de allerjongsten, terwijl Sommetje en Lettertje voor de wat oudere kinderen bedoeld zijn. Woordje zit daar zo'n beetje tussenin.
Lettertje is in mijn ogen ook voor oudere spelers best leuk. Niet alleen kan men zelf woordenlijsten toevoegen, maar door de tijd waarbinnen woorden moeten worden gevonden te verminderen wordt het nog tamelijk moeilijk. Wat echter opviel bij spel Lettertje en Woordje is dat er toch nog de nodige tikfouten in voorkomen. Iets wat bij een educatief spel natuurlijk uit den boze is. Storend in Muntje is verder het feit dat zowel een stuiver als een munt van vijf gulden alleen met het cijfer 5 worden aangeduid.

Peter Nouzo

PRODUKTINFO

Fabrikant: Davilex Software
MS-DOS: ƒ 49,50/BEF 969 (per spel)
Beeld: Herc/EGA/VGA
Geluid: Soundblaster 2.0/Soundblaster Pro
Min. config.: 512K 286, 10Mhz, harddisk, muis aanbevolen
Davilex: 035-430718



PROGRAMMA'S

Hoe iemand iets leert, hoe leren precies gaat in het hoofd van de mens, is niet bekend. Volgens een krantebericht is onlangs vastgesteld dat zuigelingen al heel vroeg weten dat 1+1 geen 3 is. Sterker nog, ze weten zo goed als zeker dat het 2 is. Of ze het in de paar weken dat ze bestaan geleerd hebben of ermee geboren zijn is nog niet duidelijk. Maar de juffrouw van de lagere school staat met dat bericht voor schut. Die gaat het zes jaar later nog eens uitgebreid opnieuw uitleggen, van dat 1+1.

Naar school gaan heeft nut. Maar hoeveel nut het heeft weet niemand. Iets meer nut dan niet naar school gaan, lijkt me. Maar ik weet het nog zo net niet of een reeks fantastische computerprogramma's de juffrouw en de meester, de meneer en de rectrix, niet naar de loef kunnen steken in lesgeven. Vast en zeker zijn er educatieve programma's die het beter doen dan een persoon voor de klas. Best mogelijk dat we onze kleine kinderen kunnen toevertrouwen aan de Davi-kinderreeks van Davilex Software, dat ze daar wijzer van worden. Maar dan leren ze van het educatieve spel *Lettertje* wel dat Delfzijl met een ei moet: Delfzeil. En dat is meteen het kenmerk van de vijf leerspelletjes *Muntje*, *Sommetje*, *Lettertje*, *Klokje* en *Woordje*: leuk maar schandalig slordig.

Het begint al met het installeren en kopieren vanaf een diskette naar de harde schijf. De kinderen worden afwisselend getutoyeerd en met u aangesproken. Soms is een opdracht glashelder maar kan de volgende opdracht onmogelijk begrepen worden en moet vader of moeder erbij gehaald worden voor uitleg.

Voordat een spel gespeeld wordt vraagt het beeldscherm de speler een keus te maken in moeilijkheidsgraad: "kies je nivo". Computerspelletjes die zichzelf niet goed aan kinderen kunnen uitleggen zijn slecht ontworpen. De nivo (niveau) vraag is een voorbeeld van slecht ontwerp, want een kind van zes kent het hele woord nivo (niveau) niet en heeft nog geen sjoege van zijn of haar 'eigen' niveau. Zoiets vraag je een kind niet. Soms vergeet het programma het kind een opdracht te geven.



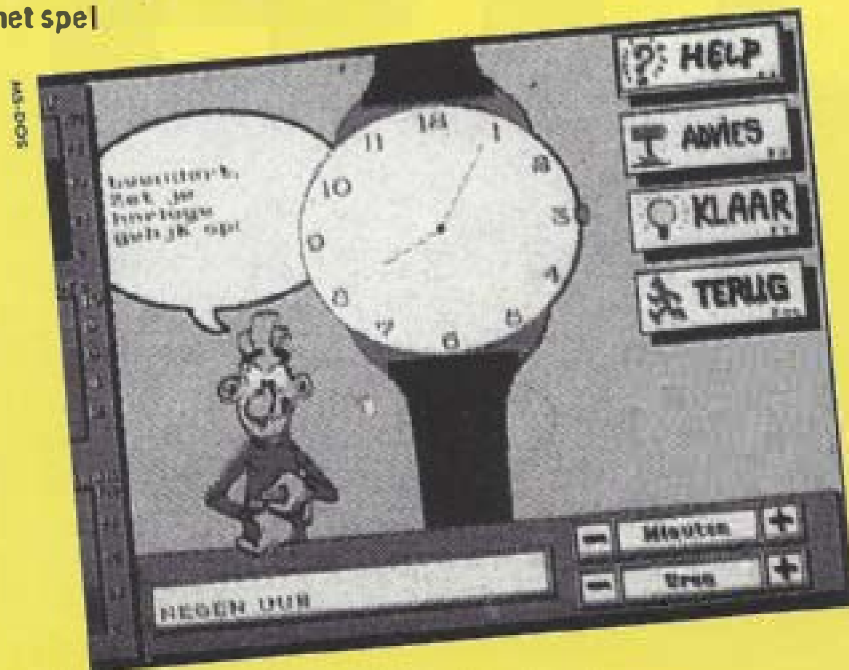
Een teksballonnetje bij een stripfiguurtje zegt: "Ik wil niet nat worden.". Dan komt er niets meer. De speler moet maar op het idee komen om op de enter toets te drukken om zo een nieuwe spelronde te starten. Te vaak laat de spelontwerper het kind op deze manier modderen. En helemaal serieus wordt het ook niet genomen, want het krijgt mij te vaak de complimenten na een reeks fouten. "Bijna goed" juicht m'n beeldscherm terwijl ik toch echt geen poot uitstak om een puntje te scoren.

Het spel *Lettertje* gaat zelfs mijn pet te boven. Het begint met een scherm vol letters waarin woorden verborgen zitten. Onderaan in een kadertje verschijnt een woord. Dat moet de speler in de zee van letters zien aan te wijzen. Mij lukte het niet een keer om een spelronde met goed resultaat te voltooien. Ik vond steeds woorden die ik op dat moment van de spelleiding nog niet vinden mocht, en de woorden die wel mochten vond ik niet. Woordjes raden, een ander spel, ging me beter af. De speler kiest een serie woorden, bijvoorbeeld automerken, plaatsen in Nederland (Delfzeil) of gereedschap. Ooit van de terugslagloze hamer gehoord? Hij bestaat, heet in gereedschapkringen terugslagvrije hamer en komt in het spel voor, maar fout geschreven: loze met een s.

Als het waar is dat mensen zich kunnen trainen in hoofdrekenen, dan is het spel Sommetje een prachtoefenprogramma met als bijzonderheid, ook bij de andere spelletjes, dat de snelheid van de rekenoefeningetjes, de sommetjes, opgevoerd kan worden.

Het spel Muntje oefent ook de rekenkunst van de hersenen. De speler moet afrekenen aan een kassa en kan klant en kassabediende tegelijk spelen. Maar mooi is anders. Op het beeldscherm zien we munten afgebeeld. U kunt met muis of toetsenbord een handje naar de munten sturen en ze zo als het ware oppakken. Het spel geeft een bepaald bedrag op dat uit de muntjes moet worden samengesteld. En hier lijkt mij de educatieve waarde vrijwel nul. Want als de speler bijvoorbeeld over drie rijksdaalders, twee guldens en een stuiver beschikt ziet hij die munten niet allemaal op het scherm, hij ziet van elke munsoort een afbeelding en als er bij de rijksdaalder een klein cijfertje 3 staat betekent dat: drie rijksdaalders. Wat een achterlijk soort portemonnee is dat, ga zo maar eens patat kopen in het echt. Dan schrijf ik nog liever Delfzeil met een terugslaglose hamer.

Wouter Klootwijk



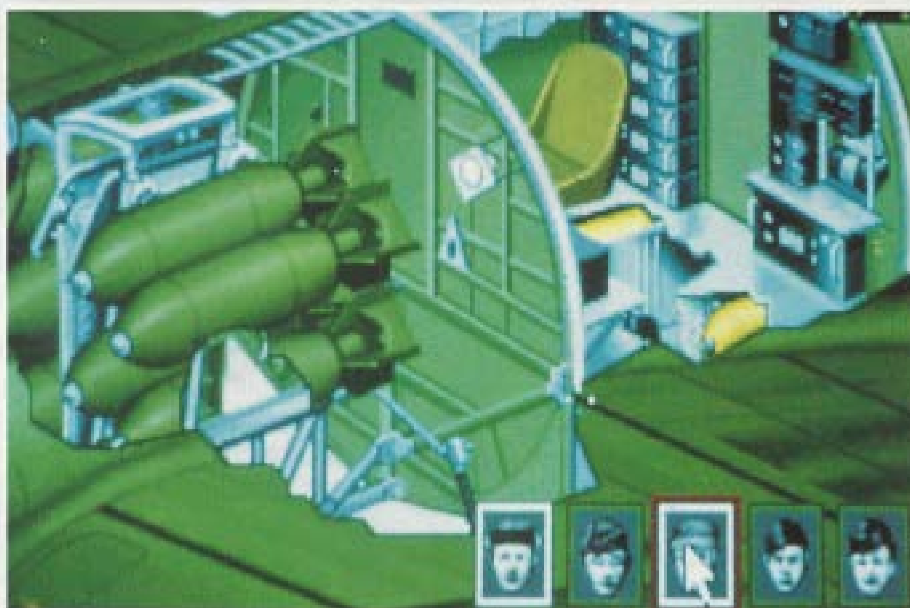
IN DIT NIEUWE PROGRAMMA VAN MICROPROSE STAAT DE LEGENDARISCHE B-17 BOMMENWERPER UIT DE TWEEDE WERELDOORLOG CENTRAAL. U VOERT BIJ DAGLICHT BOMBARDEMENTS-VLUCHTEN UIT OVER DUITSLAND EN DELEN VAN BEZET EUROPA. HIERBIJ SPEELT U NIET ALLEEN DE ROL VAN PILOOT MAAR OOK MOET U ALS EEN SOORT MANAGER BEPALEN WELKE MANSCHAPPEN WELKE TAKEN MOETEN UITVOEREN. ER IS DUS EEN TACTISCH ELEMENT AAN DEZE SIMULATIE TOEGEVOEGD. OOK IS ER HEEL VOORZICHTIG EEN ELEMENTEN UIT ROLLENSPELLEN (RPG'S) GEINTRODUCEERD, AANGEZIEN DE BEMANNINGSLEDEN GAANDEWEG MEER ERVARING KRIJGEN EN DAARDOOR HUN TAKEN BETER UIT KUNNEN VOEREN.

B17 Flying Fortress

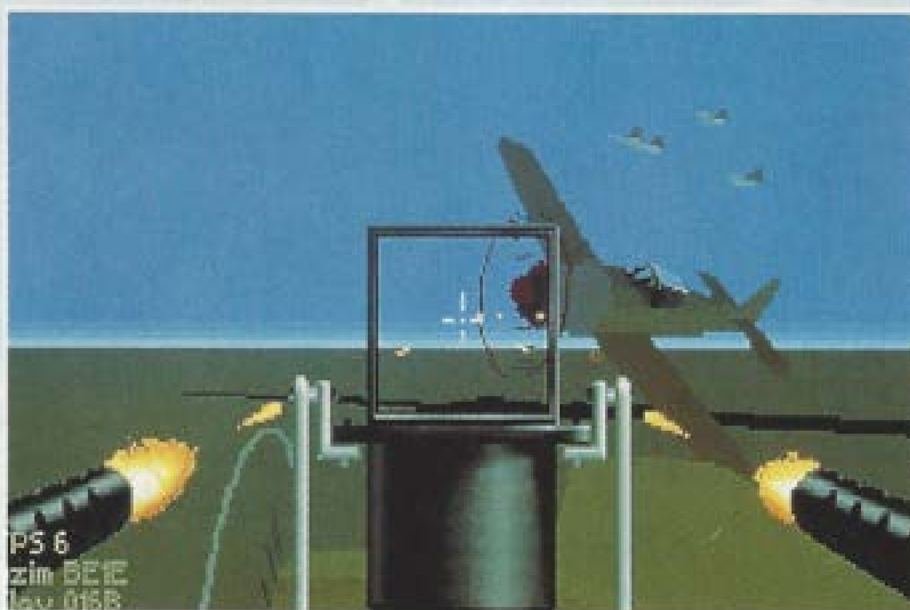
Posities

De B-17 dankt zijn bijnaam Flying Fortress (Vliegend fort) aan het feit dat het uitstekend bewapend is tegen aanvallen van vijandelijke jagers. Voor het volledig laten functioneren van de B-17 zijn tien bemanningsleden nodig. Behalve de piloot zijn dat een co-piloot, navigator, bommenrichter, boordwerktuigkundige (bwk), radio-telegrafist en vier schutters.

Het toestel telt rondom acht geschutsposities, zodat er nergens een blinde hoek bestaat en de bemanning zich tegen elke aanval



MS-DOS



MS-DOS

kan verweren. Uit het feit dat er slechts vier schutters aan boord zijn en het toestel beschikt over acht geschutsposities, valt al af te leiden dat een aantal bemanningsleden een dubbele taak vervult. Zo zal bijvoorbeeld de bwk ook de geschutskoepel boven op de romp moeten bedienen en kan van de radio-telegrafist worden verlangd dat hij bijspringt bij het bedienen van het geschut aan de flank of onder de buik van het toestel. (De vakbonden waren in die tijd immers nog niet zo machtig als ze nu zijn.)

Segmenten

In B-17 Flying Fortress is het toestel verdeeld in zes segmenten waarbinnen men een aantal verschillende taken kan uitvoeren. In de neus van het toestel vinden we de bommenrichter en de navigator die samen tevens drie geschutsposities bemannen. Hierachter zitten de piloot, copiloot en de bwk. Deze laatste is ook verantwoordelijk voor het bedienen van de geschutskoepel bovenop het toestel. Iets verder naar achteren is het bommenruim. Normaal gesproken is dit onbemand maar het kan voorkomen dat u iemand hierheen zendt. Niet voor straf of zo, maar omdat het bommenluik niet opengaat of de bommen niet loskomen. Iemand zal dat dan met de hand moeten doen. Vervolgens vinden we de radiotelegrafist in zijn eigen hokje. Nog verder naar de staart zijn drie stukken geschut aangebracht, onderop en aan beide zijkanten van het toestel. Helemaal achteraan tenslotte zit de staartschutter in een wat ongelukkige houding achter zijn geschut te wachten op de dingen die komen.

Verantwoording

U bent als commandant verantwoordelijk voor het optimaal functioneren van het toestel en het leven van de bemanningsleden. Op elk gewenst moment kan de speler een van de tien posities oproepen om daar de benodigde actie te ondernemen.

Niet alleen moet u de crew opdrachten geven, maar er wordt ook van u verwacht dat u op alle verschillende posities op het juiste moment kunt inspringen en daar de correcte beslissingen neemt wanneer er iets mis dreigt te gaan.

Het is in principe welswaar mogelijk om als commandant lui achterover te zitten en de bemanning zijn gang te laten gaan, maar u moet wel in staat zijn om de B-17 in al zijn facetten te vliegen. De computer kan namelijk alle taken, behalve de landing, geheel zelfstandig uitvoeren. Maar, wilt u het ver schoppen in deze simulatie dan zult u zelf heel wat werk te doen krijgen. Niet alleen moet u uitblinken als piloot, maar ook als bommenrichter, navigator, bwk en schutter. Het succes in een missie is namelijk voor een groot deel afhankelijk van uw handelen. Het zelf bombarderen van het doel levert veel meer waardering op van hogerhand dan wanneer u deze taak automatisch laat uitvoeren. En, de waardering van de legerleiding wordt ook in deze simulatie weer uitgedrukt in promoties en onderscheidingen.

Raakt een bemanningslid gewond tijdens een missie, dan kunt u hem na behouden terugkeer vervangen door iemand anders. Maar, de invaller zal zonder uitzondering niet zo goed functioneren als de vaste kracht, aangezien de bemanning beter gaat presteren naarmate meer gevechtservaring is opgedaan. De schutters zullen bijvoorbeeld meer vijandelijke toestellen neerhalen en de bommenrichter zal zijn werk nauwkeuriger doen, waardoor op zijn beurt het moraal weer stijgt. Gelukkig keert de gewonde na een korte herstelperiode weer terug in de basisopstelling.

Opties

Na het opstarten van B-17 kunt u uit een hoofdmenu kiezen voor een aantal opties. Zo kunt u een oude zwart/wit foto van de bemanning opvragen. Voor elk bemanningslid afzonderlijk kan nu een dossier worden bekeken waarin vaardigheden als schieten

bommenrichten, technische en medische kennis staan vermeld. Nuttige informatie, wanneer onderweg bijvoorbeeld de staartschutter gewond raakt en u weet dat de navigator een behoorlijke schutter is, de bwk ook zijn mannetje staat als navigator en de vrijgekomen plaats van de bwk kan worden overgenomen door de co-piloot, terwijl de piloot de automatische piloot inschakelt en eerste hulp verleent. Een heel geschrijf dat in de praktijk niet al te vaak nodig zal zijn, maar het kan allemaal wel degelijk de moeite lonen in netelige situaties.

Ook kunt u uit het hoofdmenu kiezen voor een trainingsvlucht of het echte werk, zijnde het beginnen aan een carrière danwel het voortzetten hiervan of een situatie opslaan.

Wanneer u te kennen heeft gegeven te willen gaan vliegen moet u een keuze maken uit een van de zes beschikbare (identieke) toestellen. U kunt deze vervolgens een persoonlijk tintje geven door ze te beschilderen en ze een naam te geven. Voor het beschilderen heeft men de beschikking over een handvol verschillende 'nose art' ontwerpen die men niet zelf kan aanpassen.

Na dit voorbereidende werk krijgt u een *briefing*. Tijdens deze sessie wordt informatie gegeven over de uit te voeren missie. Dit gebeurt aan de hand van een routekaart, een beschrijving van de te volgen route en het primaire en secundaire doel. Deze doelen kan men bovendien bekijken in zwart/wit filmpjes die tijdens verkenningsvluchten zijn opgenomen.

Gewapend met alle benodigde informatie stijgt u op en begint de eigenlijke missie.

De Missies

Ongeacht de uit te voeren opdracht vliegt u altijd in een formatie *B-17*'s. Soms onder een escorte jagers, soms moeten de bommenwerpers het alleen klaren.
Tijdens de vlucht moet een aantal dingen in de gaten gehouden worden. Op de eerste plaats moet natuurlijk het doel worden gebombardeerd. Het is echter ook belangrijk om in formatie te blijven vliegen. De *B-17* is weliswaar goed bewapend, maar een eenzaam vliegtuig mag zich verheugen in de warme belangstelling van Duitse jagers die zich dan als lastige horzels op het toestel werpen.

Tijdens de vlucht komen over de boordradio diverse mededelingen binnen. Bijvoorbeeld over vliegsnelheid en hoogte of over de aanwezigheid van vijandelijke toestellen. Ook zal men een seintje krijgen wanneer het doel bereikt is en men zich klaar moet maken voor het afwerpen van de bommen.

Tenslotte

De simulatie kan op een groot aantal punten aan de eigen wens worden aangepast. Zo kan men bijvoorbeeld bepalen dat het toestel altijd veilig landt, er bij een te harde landing gewonden vallen of dat de landing altijd volgens de regelen der kunst moet worden uitgevoerd. Ook kan men de betrouwbaarheid van het toestel en de munitie vaststellen.
De ervaring van de vijand (zowel in de lucht als achter het afweergeschut) heeft natuurlijk een belangrijke invloed op uw overlevingskansen, die voor de bemanning van een bommenwerper toch al niet groot was. Men ging in die tijd uit van een gemiddelde van zo'n ben vlieguren

Net als bijvoorbeeld in *Red Baron* van Dynamix, bevat *B-17* de mogelijkheid om een camera te laten meelopen. Hierdoor kunt u na de vlucht nog eens op uw gemak hoogtepunten van de missie bekijken.

Aangezien het vliegen van een missie van start tot landing makkelijk een paar uur (in real-time!) in beslag kan nemen is de mogelijkheid het verstrijken van de tijd te beïnvloeden zeer welkom. Niet alleen kan men de tijd versnellen, men kan ook een sprongetje in de tijd maken. Hoe groot die sprong is, kan van te voren worden ingesteld. Deze beide opties werken natuurlijk niet als u beschoten wordt door vijandelijk vuur.
Over vuur gesproken trouwens, in de motoren van de *B-17* kan brand



uitbreken wanneer deze oververhit raken. Blust u die brand niet, dan loopt u het risico dat het toestel na enige tijd explodeert. Voor elke motor is een blusapparaat aan boord, maar dat kan slechts een keer worden gebruikt. Vliegt dezelfde motor een tweede maal in brand dan kan de brand geblust worden door met hoge snelheid een duikvlucht te maken. Pas dan wel goed op, want een te hoge snelheid veroorzaakt ongetwijfeld wat schade aan het toestel.

B-17 draait weliswaar op een 80286, maar een wat snellere 386 machine is beslist aan te raden. Op een 286 draait de simulatie met de nodige horten en stoten waardoor met name het richten van de mitrailleurs lastig is. Ander minpunt is het geluid, dat tijdens het spel beperkt blijft tot het sonore gebrom van de motoren en wat geratel van mitrailleurs. De communicatie tussen de bemanningsleden onderling en met de verkeerstoren gebeurt uitsluitend via teksten die in beeld verschijnen.

Er valt gelukkig ook heel wat positiefs over *B-17* te melden. De filmpjes bijvoorbeeld, waarop men tijdens de *briefing* de doelen te zien krijgt, vond ik erg geslaagd. Net echt, compleet met een haartje voor de lens en krasjes op de film! Ook de hele benadering van het besturen van dit gevaarte is aardig opgelost door het toestel in segmenten te verdelen waarbinnen men de verschillende bemanningsleden kan inzetten die hun eigen gang gaan terwijl u ergens anders mee bezig bent.

Afwijkend van andere vluchtsimulaties is natuurlijk dat in bescheiden mate wat elementen uit rollenspellen zijn gebruikt. Net als in dat soort spellen hebben de afzonderlijke bemanningsleden verschillende vaardigheden en ontwikkelen ze deze verder tijdens het spel. Prima vondst!

Het zal wel even duren voordat men alle facetten van deze simulatie in de vingers heeft. Vooral het herkennen van het doel en het bombarderen hiervan vergt heel wat oefening.

Al met al is *B-17* een goed, zij het behoorlijk moeilijk, spel waarbij men van dit logge monster natuurlijk niet mag verwachten dat het met supersonische snelheden in scherpe bochten kan worden gesmeten.
De liefhebbers van een pittige simulatie kunnen met *B-17* hun vingers weer lange tijd aflikken.

Steven Groot

Produkt Info

Fabrikant: MicroProse
Microcomputers:
MS-DOS: ƒ 169,50/ BEF 3279
Beeld: VGA/MCGA
Geluid: AdLib/ Roland/ Soundblaster/ Thunderboard
Min. config.: 640K, 286, 16Mhz, harddisk
Beveiliging: handleiding

Een Amiga versie staat voor begin 1993 gepland.



Fables and Fiends: The Legend of Kyrandia Book



De makers van *Eye of the Beholder* hebben een adventure in de geest van King's Quest uitgebracht. Het relatief onbekende Westwood Studios (alhoewel doorgewinterde RPG fanaten en *Eye of the Beholder* spelers daar anders over denken) gaat, nadat ze opgekocht zijn door Virgin Games, een poging doen Sierra te evenaren. Men pakt het direct ambitieus aan en heeft *The Legend of Kyrandia* uitgebracht als eerste in de Fables and Fiends reeks. Volgens de nieuwsbrief bij het spel is men al begonnen aan *Kyrandia II*.

Voor *Legend of Kyrandia* is weer eens het bekende boze tovenaar-tegen-jonge-prins verhaal gebruikt. De gekke hofnar Malcolm heeft het Kyra-juweel, de oorsprong van alle toverkracht in Kyrandia, gestolen. De natuur gaat dood en de mensen lijden. U speelt de jonge prins Brandon, de rechtmatige troonopvolger van Kyrandia. U moet Malcolm zien te stoppen voor het te laat is en het Kyra-juweel terugvinden. Zo kunt u de troon heroveren en de rust in Kyrandia herstellen.

Een indrukwekkend intro start het spel. Het voorafgaande verhaal wordt verteld met prachtige plaatjes, sfeervolle muziek en grappige animaties. Vooral de rol van de boze hofnar is heel pakkend. Het kleurige pakje met de belletjes aan de muts en schoenen bewegen heel vrolijk. Jammer genoeg heeft het spel geen spraak, maar een CD-ROM versie, waar dat even verhoopt zal zijn, schijnt op komst te zijn.

Na de inleiding is het aan u om Brandon, de prins, op avontuur uit te sturen. De besturing gaat bijzonder eenvoudig: bewegen met de muis en hier en daar klikken. Het spel is in het begin heel erg eenvoudig. Belangrijke voorwerpen vallen voor uw neus op de grond, zodat u ze absoluut niet over het hoofd kunt zien. Aangevuld met uitvoerige aanwijzingen maakt dit dat het eerste deel van het spel snel gespeeld is. Maar de makers hebben het spel geleidelijk aan moeilijker gemaakt. De aanwijzingen worden karger en cryptischer, de voorwerpen zijn op de meest vreemde plekken verstopt en de raadsels bestaan uit meer dan één handeling.

Conversaties met personen gaan door het aanklikken van de persoon met de muis; evenzo kunnen voorwerpen aangeklikt worden voor een beschrijving of een handeling. Het werkt zonder toetsenbord en zonder veranderende muis-wijzers heel eenvoudig dus. Het spel is hierdoor uitermate geschikt voor kinderen.

Heel erg leuk! Vooral de kleine tekenfilmpjes met de gekke hofnar zijn te gek. In het begin is het misschien wel een beetje eenvoudig, maar zonder dat je er erg in hebt wordt het spel moeilijker. Wel degelijk zijn de ingrediënten aanwezig om tot in de late uurtjes te boeien. Ik ben nu een behoorlijk eind op weg en ben benieuwd wat er gaat komen.
Dit spel is misschien een klein beetje te eenvoudig voor de doorgewinterde avonturier, maar voor ieder ander is het een perfect spel. Naast Sierra en Lucas Arts een nieuw bedrijf met kwalitatief goede adventures.

Laurence van Wijk

PRODUKTINFO

Fabrikant: Westwood Studios
MS-DOS; prijs n.n.b.
Video: VGA/MCGA
Audio: Adlib/SoundBlaster (Pro)/ Roland MT32/Thunderboard/ Pro Audio Spectrum
Systeemeisen: DOS 3.3 of later, 640K, harddisk (7Mb), muis aanbevolen

Een Amiga versie is in voorbereiding.

LINKS 386 PRO

Zo zoetjes aan wordt duidelijk dat de supersnelle computers met het megageheugen niet alleen op de werkplek voorkomen. De hoog-oplossende videokaarten en het stereo geluid komen toch steeds meer binnen het bereik van de huiskamer. Om op deze trend in te spelen is inmiddels een aantal spellen op de markt die alleen maar voor dit soort computers geschikt zijn. En, laten we eerlijk zijn, welke doelgroep is dan beter geschikt dan de golfers?

Access software heeft er dan ook voor gekozen om hun bekende golfprogramma *Links* om te zetten naar een versie die alleen op een 386 machine met super-VGA draait. (Zie voor een uitgebreide recensie van het oorspronkelijke *Links* Hoog Spel 4)

Deze nieuwste versie maakt optimaal gebruik van de mogelijkheden van een 386 computer. De meest spectaculaire verandering is het oplossend vermogen. Afhankelijk van de hardware is dat maximaal 640 x 480 met 256 verschillende kleuren tegelijk op het scherm. De beelden die hiermee getoond kunnen worden zijn letterlijk van filmkwaliteit. Er is één maar bij dit verhaal, het is namelijk zo dat super-VGA geen standaard is. Dat wil zeggen dat het afhankelijk is van de VGA kaart die uw machine heeft of het spel werkt. Gelukkig is een uitgebreide hulpmogelijkheid in de handleiding opgenomen. (Er wordt dan echter wel wat moeite van de installateur verwacht.)

De andere veranderingen zijn eigenlijk ook voornamelijk esthetisch van aard.



Zo is er nu de mogelijkheid om een vrouw of man te spelen, om uw eigen spel op te nemen en daarna een rondje tegen deze opname te spelen. Deze laatste mogelijkheid kunt u natuurlijk ook gebruiken om een bijzonder goede ronde naar een vriend op te sturen om hem tegen uw opname te laten spelen.

Er is een aantal nieuwe gezichtspunten ingebouwd, zoals een bovenaanzicht en een aanzicht vanaf de 'green', zodat u uw ballen kunt zien aankomen. Ook is er een uitgebreidere score vastlegging, die per speler onthouden wordt, maar ook per baan.

Als u mij vraagt of dit spel iets aan *Links* toevoegt qua spel, dan moet ik nee zeggen. Vraagt u echter of ik het een leuk spel vond en of ik vond dat het op deze manier spelen van golf toch weer leuker was dan voorheen, dan krijgt u een volmondig ja ten antwoord. Het is fantastisch om de plooien in de broek van de speler mee te zien bewegen met zijn bewegingen. Daarnaast is *Links* een zeer goede golfsimulator, eenvoudig te gebruiken en het spel legt vrijwel geen beperkingen op aan de speler.

Als u een 386 met een door het spel ondersteunde videokaart heeft, dan is dit absoluut een aanrader. Zeker om met meer mensen tegelijk te spelen.

Jan-Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Access software
MS-DOS: f 159,50/BEF 3079
Beeld: SVGA
Geluid: AdLib/Soundblaster (Pro)/Real sound
Min. config.: 4Mb, 386, 33Mhz, harddisk, DOS 5.0 (muis aanbevolen)



SIEGE NEEMT U MEE NAAR HET LAND GURTEX, WAAR EEN DUISTERE MACHT VAN MOORDLUSTIGE WEZENS DE DORPEN PLUNDERT, DE VELDEN VERNIELT EN DE KASTELEN BELEGERT. AAN U DE TAAK OM DE KASTELEN VAN DE 'CHILDREN OF LIGHT' TE BESCHERMEN EN EEN EINDE TE MAKEN AAN DE STROOPTOCHT VAN DEZE WEZENS.

SIEGE

THE FORCES

Om dit te bereiken heeft u een troepenmacht tot uw beschikking die uit verschillende rassen is samengesteld. De "goede" rassen in het spel, oftewel 'The Forces of Light', zijn dwergen, elven, mensen of tovenaars. De anderen, 'The Forces of Darkness', zijn goblins, orken en trollen.
In beide kampen kunnen deze rassen nog eens onderverdeeld worden in verschillende professies. Zo zijn er de krijgers en boogschutters, maar ook de kennis van het speer en steenwerpen is bij sommige rassen bekend. En als u een echte hotshot bent, dan beheerst u natuurlijk ook de belichamingen van de vier elementen; water, vuur, wind en aarde.
Een andere groep, die een heel belangrijke rol speelt in Siege, bestaat uit technici. Deze zorgen er in de eerste plaats voor dat rivieren en afgronden overgestoken kunnen worden, maar ook dat een aanvallende groep een kasteel kan binnendringen, doordat zij de deuren inbeuken met een stormram of de muren bestormen met ladders. Aan het einde van het gevecht zorgen zij er ook voor dat de vlag van de tegenpartij, het primaire doel van het gevecht, veroverd wordt.

IN DE BARAKKEN

Het gevecht speelt zich af op een grote plattegrond, waarop de kastelen in bovenaanzicht te bewonderen zijn en daar omheen het struikgewas en het tentenkamp van de aanvallende tegenpartij. Op dat gebied zijn niet alleen uw eigen troepen te zien, maar is ook te zien hoe de tegenstander zich verplaatst. In een menu kunt u bekijken hoe goed de barakken gevuld zijn en daaruit kunt u dan verschillende troepen samenstellen met eventueel aan het hoofd een of meerdere sergeanten (deze bevorderen de strijdlust).
Ook is vanuit dit menu het aantal in te zetten katapulten en speerkanonnen te regelen. Als eenmaal een groep is samengesteld, wordt deze buiten de hoofdbarak geplaatst. Vanaf dit moment wordt zo'n groep bestuurd als een unit en zal deze zich ook als zodanig over het veld verplaatsen. Eenmaal met een groep in een gevecht verwikkeld kan zo'n groep fink afslanken als de tegenstand sterk is.

STRIJD

Aanvallen is op verschillende manieren mogelijk. Bij krijgers en soortgelijken moet u aangeven welke tegenstander(s) het doel is (zijn) van de actie, of in welk gebied er flink moet worden huisgehouden. Bij de groepen die projectielen schieten (boogschutters en dergelijke) moet eerst een doel aangegeven worden en daarna de plaats vanwaar de projectielen afgevuurd worden.
Als de tegenstand te groot is, dan is het misschien beter om een



aanvallende troep te laten verdedigen of zelfs te laten vluchten naar de barakken. In dit laatste geval worden de gewonde soldaten opgenomen in een hospitaal en zijn ze later weer opnieuw te selecteren voor een andere troep.

SCENARIO'S

In totaal zijn er vierentwintig scenario's, verdeeld over vier kastelen. Dat zijn drie kastelen van de 'Children of Light' en een dat ligt op de grens tussen 'the Lands of Light' en 'the Domain of Darkness' en wordt bewoond door slechteriken. U hoeft - als u dat wilt - de scenario's niet alleen te spelen als de goede partij. Ook een potje knokken met trollen en orken als eigen recruten is mogelijk. Zelfs al blijft u altijd vechten voor dezelfde partij, dan zijn er ook scenario's waarbij er van verdediger/aanvaller gewisseld wordt. En als u dan alle vierentwintig gevechten heeft uitgespeeld is er altijd nog de 'editor'. Hiermee kunt u uw eigen scenario's maken. Alle personen en voorwerpen die het spel kent zijn hiermee dan ook aan te passen aan uw wensen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Mindcraft
MS-DOS: ƒ 119,00/BEF 2299
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 640K, 286, 12Mhz, harddisk



Het beeld is prettig om naar te kijken. De verschillende soorten soldaten zijn goed herkenbaar en het gevechtsgebied kan vanaf drie hoogtes bekeken worden. Bij het audiogedeelte zijn het vooral de gedigitaliseerde geluiden en kreten die goed uit de verf komen en de geluiden van kletterende zwaarden en marcherende voeten voegen toch wel extra sfeer toe.
Eigenlijk ben ik zelf niet zo'n held in strategische spellen, maar dit is mij toch zeer goed bevallen. Dit is nu eens lekker een potje knokken zonder dat uw duim oververmoeid raakt van de vuurknop.
Het spel is niet al te moeilijk qua regels en besturing, dus na een kwartiertje in de handleiding gesnuffeld te hebben kunt u meteen aan de gang. Misschien is het spel daarom voor de wat meer ervaren liefhebber van dit genre een fluitje van een cent, maar de wat minder strategisch begaafden zal dit spel goed bevallen.

Arthur Geraerts

AX BATTLER

OP EEN KWADE DAG WERD DE GOUDEN BIJL UIT FIREWOOD KASTEEL GESTOLEN. WIE DE GOUDEN BIJL BEZIT KAN DE WERELD BEHEERSEN EN DEATH ADDER, DE DIEF, HEEFT ER ONGETWIJFELD KWADE BEDOELINGEN MEE. DE KONING VAN FIREWOOD BESLUIT EEN BEROEP TE DOEN OP DE ENIGE HELD DIE DIT PROBLEEM ZOU KUNNEN OPLOSSEN: AX BATTLER.

Ax gaat op weg door het land. Hij beweegt over een landschap waarop u van boven af neerkijkt. Komt hij een vijand tegen dan verandert het beeld in zijaanzicht. Hier moet u het dan uitvechten met barbaren, amazones en dergelijk gevaarlijk volk.
Ook kan Ax dorpen binnengaan. Hier vindt hij onder meer herbergen waar hij kan rusten en herstellen van zijn verwondingen.

Ook belangrijk is het Trainingshuis: om bijvoorbeeld hoog te kunnen springen, omhoog te slaan, springend te slaan of een vijand te tackelen moet Ax eerst een cursus speciale technieken in een trainingshuis gevolgd hebben.
Het derde belangrijke gebouw in een dorp is het wachtwoordhuis. Hier kan Ax een 'password' opvragen zodat hij de volgende keer wanneer u de Game Gear aanzet in hetzelfde dorp begint.
Verder kan Ax magie leren. Magie van de Aarde verwondt de vijanden op het scherm, terwijl Magie van het Vuur alles wegvaagt. Om Magie te kunnen gebruiken dient Ax magische vazen te hebben, deze verzamelt hij onderweg.

Onderweg kan Ax praten met andere figuren, een voorwerp gebruiken dat hij oppakt of zijn directe omgeving afzoeken. Dit gebeurt via een submenu dat met knop 2 opgeroepen wordt.

Er zijn in totaal zeven dorpen, maar uiteraard veel meer gevaarlijke plekken zoals Arend's Rug, de Spook Grot, de Piramide des Doods en het Enge Woud. Hier komt u weer in een zijaanzicht scherm terecht waar u in een platformspelachtige omgeving vijanden van u lijf moet houden.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sega
Sega Game Gear ƒ 115,00/BEF 1995

SEGA MEGADRIVE

In feite is Ax Battler nog het beste te vergelijken met Nintendo's Adventures of Link. Ook hier een combinatie van arcade-actie (vechten) en adventure omdat bepaalde puzzels opgelost moeten worden.

Het geheel ziet er ontzettend Japans uit, wie spellen als Phantasy Star kent weet wat ik bedoel. De graphics zijn meer dan uitstekend en het is verbazingwekkend hoe helder de weergave is; het is duidelijk dat de programmeurs ondertussen geleerd hebben hoe ze met de beperkingen van het Game Gear scherm moeten omgaan. De actie is buiten de 'enge plekken' ietwat eentonig. Je komt een vijand tegen, mept wat op elkaar los en wint (of verliest, ook mogelijk). Het wordt pas spannend in de enge plekken' velden. Hier moet het nodige gebeuren dat u geruime tijd bezig zal houden.

Eerlijk gezegd heb ik nog geen idee - ondanks vele uren spelen - hoe groot Ax Battler is, maar Sega kennende ben ik nog wel even bezig.
Het is niet het goedkoopste spel voor de Game Gear, maar het is wel een aanrader!

Harry d'Emme



NINJA GAIDEN

DE NINJA RYU IS DE BEZITTER VAN HET DRAKENZWAARD, DAT AL GENERATIES LANG DOOR DE DRAKEN NINJA'S BESCHERMD WORDT. VOLGENS EEN OUDE LEGENDE VERGROOT DIT MAGISCHE ZWAARD DE KRACHTEN VAN DE EIGENAAR.

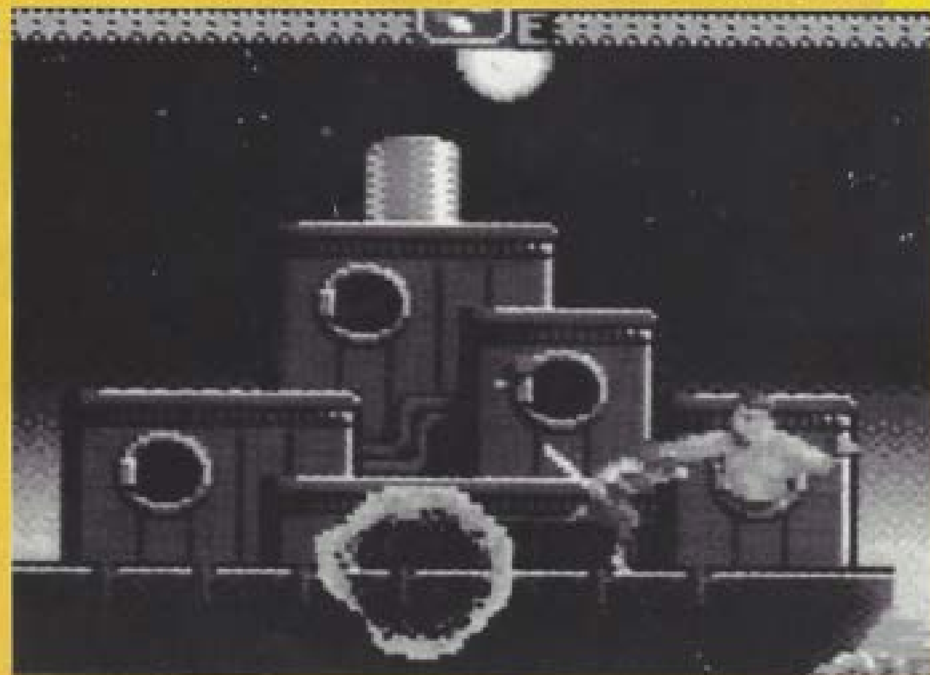
Dan ontdekt Ryu echter dat een geheimzinnige organisatie op het zwaard uit is. Ryu besluit het zwaard op een veilige plek te verbergen, maar waar? Bovendien wil hij uitvinden waarom men het zwaard wil stelen.

Ryu gaat op weg voor een reis door vier levels. In het eerste level vecht hij zich een weg door de heuvels rond Kyoto om de Monnik van de Rode Tijger, Kutie te vinden. Deze monnik weet meer over wie het zwaard wil stelen.

Vervolgens moet Ryu in Kobe Haven de boten van de vijand ontwijken, op zoek naar Generaal Totenkoff. Ook deze bezit waardevolle informatie.
Na Japan komt Ryu nu in Hong Kong terecht waar de duivelse Mister Tsui hem al opwacht bovenop een wolkenkrabber. Bekijk het gebouw om het gevecht met Tsui aan te gaan. Wanneer Ryu weer tot zijn positieven komt is hij in India. Versla alle vijanden en dring tot het hoofdkwartier door. Hier zal Ryu de oplossing van zijn probleem vinden.

Gelukkig hoeft Ryu niet alleen op het Drakenzwaard te vertrouwen. Zoals alle ninja's is hij lichamelijk atletisch en kan hij zeer goed springen. Ook kan hij tegen wanden omhoog en omlaag klauteren. Bovendien kan hij onderweg extra Ninjutsu wapens oppikken zoals shuriken (werpsterren), bommen en een ring die laat zien waar de vijanden verborgen zijn. U moet er rekening mee houden dat u slechts één wapen tegelijkertijd bij u kunt hebben.

Om deze wapens te kunnen gebruiken moet Ryu wel over voldoende Ninjutsu kracht beschikken. Ninjutsu kracht verzamelt u door krachtvoorwerpen, zoals de pot met kruiden en de krachtbollen op te rapen.



Grafisch ziet dit spel er uitstekend uit, alles beweegt perfect en kristalhelder.
Ninja Gaiden is een van die vele sla-der-op-spellen, toch heeft het voldoende in zich om een goed spel te zijn. Dat ik het toch een wat mindere beoordeling moet geven komt vanwege het simpele feit: dat vier levels gewoonweg te weinig is. Je bent er veel te snel doorheen voor wat het kost.

Uitsluitend voor de liefhebber.

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sega
Sega Game Gear ƒ 95,00/BEF 1595
N.B. Ook leverbaar voor Atari Lynx
(ƒ 89,00/BEF 1739)

ATARI LYNX

SEGA MEGA DRIVE

SUPER HYDLIDE

TREEDT BINNEN IN HET LAND VAN FABELS EN LEGENDEN MET *SUPER HYDLIDE*. WELK LOT IS DE JONGE HELD EN ZIJN VADERLAND BESCHOREN? U BENT DE ENIGE DIE HET ANTWOORD OP DEZE VRAGEN KAN VINDEN.

KWADE MACHTEN

Heel lang geleden daalde een kwade macht neer over Fairyland. Oude legenden verhalen over een dappere held die het land van de dreigende ondergang heeft gered. Sindsdien zijn er vele eeuwen voorbij gegaan waarin de Fairylanders in vrede hebben geleefd en langzamerhand vervaagde de herinnering aan de slechte tijden.

Maar, tijdens een nacht die wel heel erg donker was, spoot uit de aarde opeens een lichtflits die de hele omgeving fel verlichtte. De volgende ochtend verschenen er overal vreemde deuren zonder dat iemand wist waar ze vandaan gekomen waren. Veel inwoners konden hun nieuwsgierigheid niet bedwingen en stapten door de deuren. Geen van hen is ooit teruggezien. Vanaf die dag volgden de rampen elkaar snel op. Het land werd opengereten door aardbevingen, enorme overstromingen vaagden complete steden van de kaart en er brak hongersnood uit in grote delen van het land. En toen kwamen de monsters....

De wijze mannen die Fairyland bestuurden waren bang dat hetzelfde kwaad van vroeger tijden was teruggekeerd naar het land. Dit vermoeden werd door een waarzegger bevestigd. Hij voorspelde ook dat een jonge held Fairyland zou redden. De raad koos een sterke jongeling uit die de profetische taak zou moeten volbrengen. De dag brak aan dat de hele bevolking was uitgelopen om hem succes te wensen, maar velen vroegen zich bezorgd af of dit nu wel de juiste persoon was voor die verantwoordelijke taak.

HET SPEL

Super Hydlide is, zoals u uit het voorgaande al wel zult hebben begrepen een rollenspel (ook wel RPG genaamd). Zoals gebruikelijk in dit type spel speelt u de rol van iemand die, naarmate er meer monsters verslagen worden, van een onervaren jongeling uitgroeit tot een onversaagde mannetjesputter. Bij het creëren van een karakter kunt u uit vier klassen kiezen, namelijk: *Warrior* (gebalanceerd karakter, erg sterk en bekwaam in de vechtkunst.





Het nadeel is dat hij slechts zes toverspreuken kan leren.) *Thief* (sterk en haast niet kapot te krijgen. Hij heeft echter een hekel aan toveren.) *Priest* (hoogst intelligent en een groot gevoel voor rechtvaardigheid. Hij is echter niet al te sterk en vechten kan hij ook niet zo best.) *Monk* (blinkt uit op alle fronten, alleen is zijn uithoudingsvermogen aan de lage kant.)

MAGIE EN VECHTEN

Tijdens het spel kan een karakter toverspreuken leren door regelmatig naar het huis van de tovenaar te gaan. Wanneer het karakter genoeg ervaringspunten inlevert leert het een nieuwe spreuk. (Helemaal zuiver op de graat is de tovenaar trouwens niet, de monnik en de priester krijgen de spreuken met 50% korting geleverd.)

Er bestaan zes toverspreuken die voor alle karakters beschikbaar zijn, terwijl er nog eens zes zijn die alleen door een priester en een monnik geleerd kunnen worden.

Het gebruik van magie is gebonden aan de hoeveelheid 'magic points' dat een karakter heeft en daect na het gebruik van een spreuk zakt dit aantal punten. Door een dutje te doen of speciale kruiden te gebruiken worden deze punten weer aangevuld.

In een RPG moet natuurlijk gevochten worden tegen monsters. In *Super Hydlide* is dat al niet anders. De afloop van het gevecht is afhankelijk van een paar factoren. Er wordt niet alleen rekening gehouden met de kracht van uw karakter en dat van het monster, maar ook met het gehanteerde wapen of toverspreuk. Daarnaast is het van belang om te weten dat men als zwak karakter een tegenstander het beste in de rug kan aanvallen. Men loopt dan het minste risico zelf het loodje te leggen.

DE STAD

U begint de speurtocht in een stad die van veel gemakken is voorzien. Om te beginnen is hier het enige klooster uit het hele land gevestigd. In ruil voor ervaringspunten kunt u hier een hoger level krijgen. In de herberg kan het karakter overnachten waarna hij geheel gesterkt weer ontwaakt.

Bij het warenhuis kan men van alles kopen, zoals voedsel, medicijnen et cetera. Heeft u voorwerpen die u niet meer wilt hebben, dan kunt u deze hier proberen te verkopen. In de wapenwinkel kan men diverse wapens en schilden aanschaffen. Ook handig is de bank waar men een rekening kan openen. Een storting van $ 1000 levert per dag een rente op van $ 1, oftewel 36,5% per jaar en er is geen belastinginspecteur te bekennen!

Voordat u de stad verlaat doet u er goed aan met iedereen die u tegenkomt een praatje te maken. Dit levert vaak erg nuttige informatie op die u tijdens het verdere avontuur goed van pas kan komen.

Super Hydlide is een bijzonder mooi RPG waarin de speler met een paar leuke vondsten te maken krijgt. Zo heeft elk voorwerp dat men tegenkomt of kan kopen een bepaald gewicht en is het gewicht dat de held kan meetorsen afhankelijk van zijn ervaring en de karakterklasse. Hoe zwaarder de belading, des te langzamer gaat het karakter bewegen.

Een andere vondst is de dagindeling. Zo gaan de winkels om 5 uur 's ochtends open en moet het karakter op tijd eten om op krachten te blijven. En wanneer het karakter niet op tijd gaat slapen, dan verliest hij langzaam aan valskracht. Deze en vele andere details maken *Super Hydlide* tot een goede aanschaf voor de fans van dit genre spellen. Bovendien, vergeleken met bijvoorbeeld Phantasy Star 3, is de prijs gelukkig een beetje redelijk.

Het is, voordat u tot aanschaf van dit spel overgaat, nog wel goed om te weten dat een redelijke kennis van de Engelse taal vereist is.

Helen Balens

PRODUKTINFO

Fabrikant: T&E Soft
Sega Mega Drive: ƒ 155,00, BEF 2695



U BENT EEN DOORGEWINTERDE HUURLING DIE IN OPDRACHT VAN DE AMERIKAANSE REGERING EEN AANTAL GEVAARLIJKE MISSIES MOET UITVOEREN.

MERCS

WERELDVREDE

De wereld wordt de laatste tijd opgeschrikt door bloedige revoltes en gruwelijke aanslagen van terroristen. De regering van de Verenigde Staten heeft op ruime schaal militaire hulp geboden aan de zwaarst getroffen landen, maar hun legers zijn niet opgewassen tegen de guerilla tactieken van hun tegenstander.
De Verenigde Staten kunnen zich echter niet veroorloven om partij te kiezen. De politieke omwentelingen voltrekken zich immers zo snel dat niemand weet wie morgen de macht in handen zal hebben en in de opportunistische politieke wereld kan de vijand van vandaag best de vriend van morgen zijn. Daarom wordt besloten geheime operaties te laten uitvoeren door een kleine groep huurlingen (Mercs).

Na al eerder voor de Amiga en Atari ST te zijn uitgebracht is **Mercs** nu ook verkrijgbaar voor de Sega Mega Drive. Het is een pittig spel maar door de mogelijkheid om verschillende moeilijkheidsgraden te kiezen krijgen ook de minder geoefende spelers de kans om toch iets te bereiken in het spel.

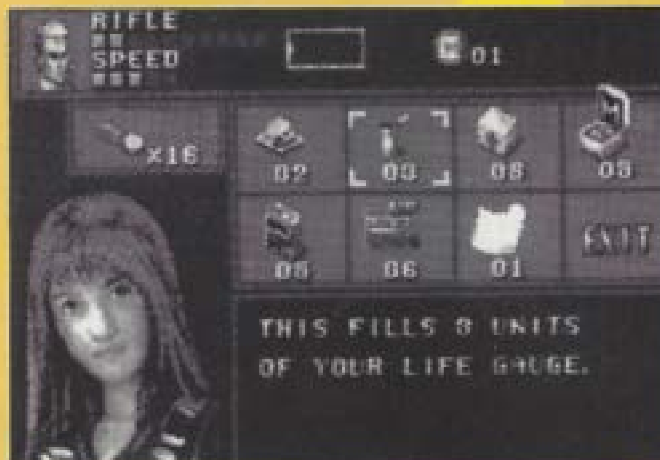
Voor de liefhebbers van een stevig partijtje blasten is Mercs een aardig spel met veel actie. Anderen zal Mercs snel vervelen aangezien er niets anders te doen valt dan gedachteloos in het rond schieten.

Henk Menning

FANATIEKELINGEN

Als huurling krijgt u te maken met een nimmer aflatende stroom tegenstanders. Van alle kanten stromen ze toe, terwijl hun wapens geen moment de kans krijgen om af te koelen. U begint de tocht met een eenvoudig machinegeweer maar onderweg kunt u betere wapens buitmaken. Dit gebeurt door het aan flarden schieten van kisten die her en der langs uw pad staan. Behalve wapens kunnen de kisten ook voedsel, raketten, medicijnen of andere nuttige zaken bevatten.

De vijand beschikt zowel over voetvolk als mobiele troepen. Van tijd tot tijd bestaat de mogelijkheid een voertuig buit te maken waarmee u dan de tegenstanders te lijf kunt gaan. Zelfs geschutsposities kunnen door u worden overgenomen om dood en verderf te zaaien.
Aan het einde van elk level wacht u een formidabele tegenstander welke moet worden uitgeschakeld voordat aan de volgende missie kan worden begonnen.



SCENARIO'S

Mercs kan op twee manieren worden gespeeld. In de 'arcade' modus moeten binnen bepaalde tijd zeven missies worden afgewerkt, te beginnen met de landing op vijandelijke bodem. Vervolgens breekt u door de tanklinie om hierna de 'Scorpions' elite-eenheid uit te schakelen. In de vierde etappe moet u een bergpas oversteken waarna de aanvoerlijnen van de vijand moeten worden vernietigd. Nu nog even het vijandelijke hoofdkwartier opblazen en u bent klaar voor het laatste deel van de tocht waarin een vluchtend Hercules vliegtuig moet worden neergehaald.

SEGA MEGA DRIVE

In de 'original' modus beschikt u over een team van maximaal vijf huurlingen die acht opdrachten moeten uitvoeren. Elke huurling heeft zijn eigen sterkte en zwakke punten; het is aan u om de juiste man voor elke taak te selecteren. Hier is echter één maar aan verbonden. U zult ze eerst moeten vinden.
De Rambo's houden zich schuil in tenten en hutten en door deze binnen te lopen worden ze gerecruteerd. In dezelfde tenten kunnen ook extra wapens en medicamenten worden gekocht.

De operatie begint met het tonen van een kaart van het eiland. U trekt langs het strand verder landinwaarts. Na een uitgestrekt bos en steile klippen te hebben gepasseerd belandt de groep huurlingen in een gebied met veel meren. U bent inmiddels halverwege en gaat vol goede moed naar het vijfde level, de woestijn. Overleeft u ook dit, dan trekt u een stad binnen waarin u naar de haven marcheert om deze in te nemen. In het laatste level komt het er op aan om door te dringen tot de schuilplaats van de vijand.

PRODUKTINFO

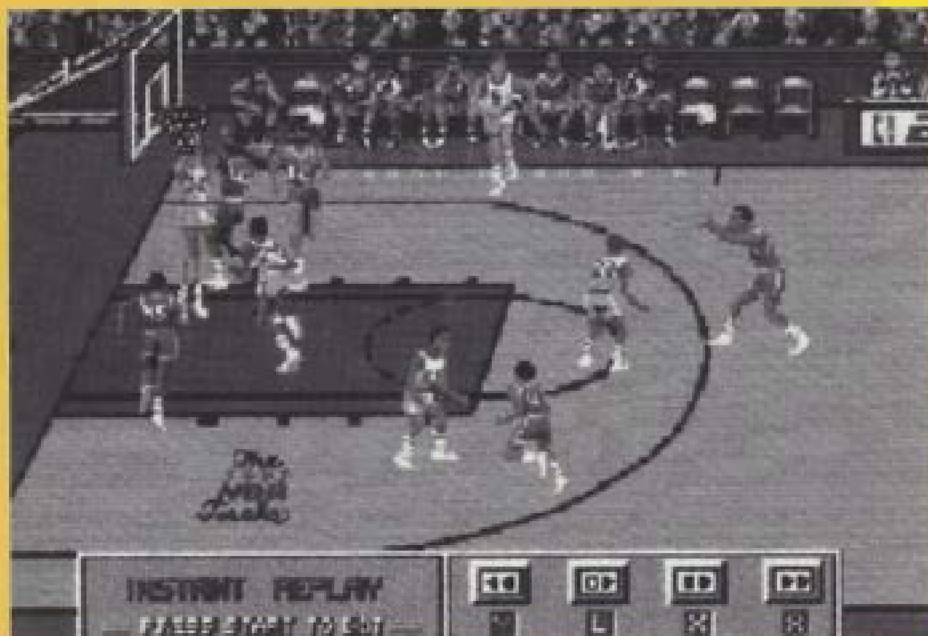
Fabrikant: Sega
Sega Mega Drive: ƒ 155,00/BEF 2695

AL DIE BASKETBALL FANS DIE TIJDENS DE OLYMPISCHE SPELEN LIKKEBAARDEND NAAR DE VERRICHTINGEN VAN HET AMERIKAANSE DREAM TEAM HEBBEN ZITTEN KIJKEN, KUNNEN NU DIE TIJDEN LATEN HERLEVEN OP HUN EIGEN TV SCHERM.

BULLS V

DREAMTEAM

Geruime tijd geleden bracht Electronic Arts in Amerika een basketball spel uit voor de Sega Mega Drive, getiteld Lakers vs. Celtics. Het is echter nooit officieel buiten de Verenigde Staten op de markt gebracht aangezien dit contractueel niet was toegestaan. Bulls vs. Lakers is het vervolg op dit eerdere spel en dit maal is het ook voor Europa beschikbaar.



In Bulls vs. Lakers kan men op verschillende manieren aan de slag. Men kan kiezen voor een enkele wedstrijd of voor het afwerken van een toernooi. Daarna kan men kiezen voor 1 speler tegen de computer, 2 spelers tegen elkaar of twee spelers in hetzelfde team tegen de computer. Ook kan men voor een arcade variant van het spel kiezen, dan wel voor een wat diepgaandere simulatie variant. In dat laatste geval krijgen de spelers te maken met vermoeidheid en kunnen de scheidsrechters streng optreden tegen overtredingen.

SEGA MEGA DRIVE

Elk team bevat minstens één speler met een geheel eigen manier om te scoren. Zo heeft bijvoorbeeld Michael Jordan als handelsmerk de 'Air reverse' en heeft Clyde Drexler de 'Gliding tomahawk dunk' als specialiteit. De handleiding bevat overzichtjes van het speelveld waarop voor de verschillende spelers staat aangegeven waar ze zich op het veld moeten bevinden om hun specialiteit ten uitvoer te brengen.

G-LOC

NALVERWEGE DE 21E EEUW IS ER EEN SITUATIE ONTSTAAN WAARIN ZOWAT ELK LAND TER WERELD WEL MINSTENS ÉÉN KEER HET SLACHTOFFER IS GEWORDEN VAN EEN OORLOG WAARIN DE COMPLETE NATIE MET DE GROND GELIJK IS GEMAAKT.

REBELLIE

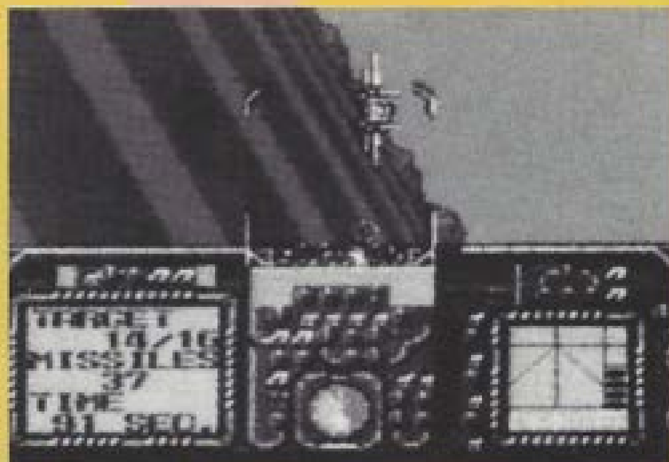
Het is niet zo erg verwonderlijk dat de mensheid, gezien de gebeurtenissen in het verleden, alle vertrouwen in het militaire apparaat verloren heeft aangezien dat niet in staat is gebleken het onheil te keren. Gefrustreerd richtte de bevolking overal ter wereld para-militaire organisaties op. Achteraf bezien leverde deze oplossing toch ook niet het beoogde resultaat op omdat al deze groepjes onderling in een felle concurrentiestrijd verwikkeld raakten. De hieruit voortvloeiende wapenwedloop, en het gebrek aan geld om steeds maar nieuwe wapens aan te schaffen, noopten tot drastische maatregelen. Uiteindelijk werden er dagelijks overvallen gepleegd op de wapendepots van de nationale overheden en de toestand werd steeds uitzichtslozer. De overvallen werden steeds brutaler en één groep, de Citizens Defence Force, slaagde er zelfs in om in één klap een complete vloot oorlogsschepen buit te maken. De Verenigde Naties grepen in en zonden vredestroepen uit naar alle delen van de wereld. Het duurde niet al te lang voordat er weer orde op zaken was gesteld en de rust terugkeerde. Hoewel, in de beste Asterix en Obelix traditie, er was één groepje dat hardnekkig weerstand bleef bieden en het de troepen van de Verenigde naties moeilijk bleef maken. Ten einde raad besloot de Secretaris van de Verenigde Naties om het nog niet in oorlogssituaties geteste A8M5 MK2 Thunderhawk toestel in te zetten tegen de rebellen.

JAGER OF PROOI?

Het spel G-Loc is een schietspel waarin de speler een vliegtuig bestuurd. In totaal moeten er acht missies worden voltooid om de rebellen weer in het gareel te krijgen. Meestal maakt u jacht op vijandelijke vliegtuigen, tanks of schepen. Soms echter worden de rollen omgedraaid en wordt u achtervolgd door de rebellen. Het is dan zaak om zo snel mogelijk ontwijkende manoeuvres te maken om ernstige beschadigingen van het toestel - of erger - te voorkomen. Slaagt u erin om voldoende tegenstanders op te blazen dan volgt een bonus level waarin extra munitie is te verdienen.

Het toestel is bewapend met een machinegeweer en een beperkte voorraad geleide raketten. Aan het einde van de missie wordt het toestel weer volgeladen voor de volgende confrontatie. Wanneer uw prestaties daartoe aanleiding geven krijgt u een nog geavanceerder toestel (wat natuurlijk vreemd is aangezien de A8M5 nog niet eens uit het experimentele stadium is gekomen). De punten die u heeft behaald tijdens een missie zijn aan het einde ervan om te zetten in extra raketten, meer tijd of reparaties aan het toestel.





In wezen is G-Loc niet veel meer dan een Afterburner imitatie, met hier en daar een nieuwigheidje. Technisch zit het spel aardig in elkaar met soepel en snel bewegende beelden, maar echt baanbrekend is het spel nergens.

Typisch een spel om eens bij de videotheek te huren voordat u beslist of u het wilt kopen.

Henk Menning

PRODUKTINFO

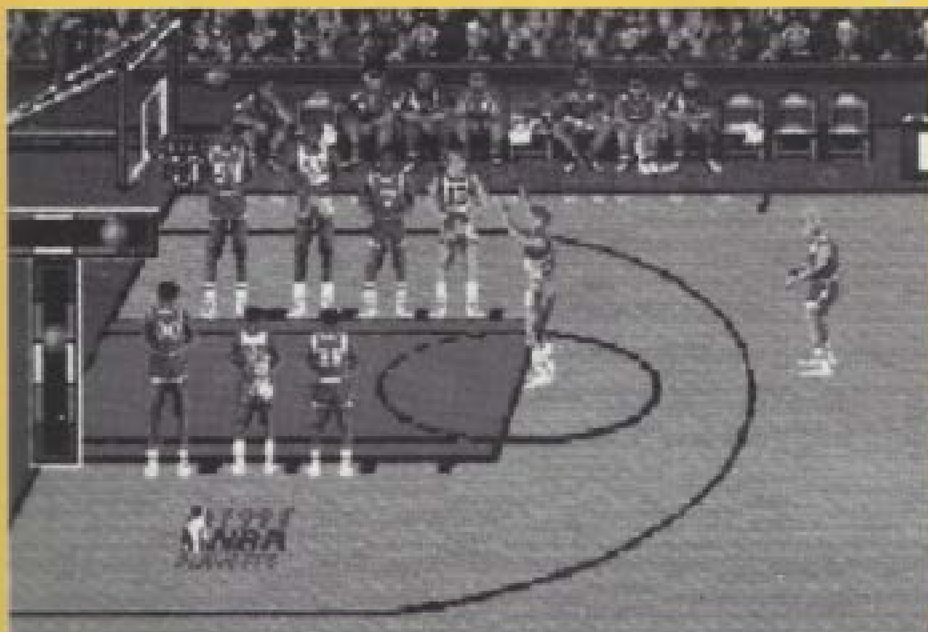
Fabrikant: Sega
Sega Master Systeem:
ƒ 109,00 / BEF 1795

S LAKERS

ANDERE OPTIES

Als men de simulatievariant van het spel speelt is het belangrijk om ook uw rol als coach van het team goed te vervullen. U bent dan namelijk ook verantwoordelijk voor het tijdig wisselen van spelers die vermoeid raken, u kunt time-outs aanvragen en u kunt uitgebreide statistische gegevens van alle leden van uw team bekijken.

Eén optie van het spel is zeker het vermelden waard. Wanneer men namelijk het spel pauzeert verschijnt onderin beeld een aantal ikonen zoals die ook op een videorecorder voorkomen. Door nu toets <A> in te drukken en tegelijk links of rechts op het joypad, wordt de 'tape' versneld terug of vooruit gespoeld. Door het joypad omhoog of omlaag te bewegen is het zelfs mogelijk om beeldje voor beeldje af te spelen.



PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts
Sega Mega Drive: ƒ n.n.b. / BEF n.n.b.

Bulls vs. Lakers is met de beste wil van de wereld geen flitsend actiespel te noemen. Zo nu en dan bewegen de sporters zelfs ronduit schokkerig over het beeldscherm. Maar, als we kijken naar de gedetailleerdheid en de afmetingen van de sprites dan is dat heel begrijpelijk. De spelers zien er allemaal anders uit en hier en daar is zelfs een brilte herkennen! Het spel is met zeer veel oog voor detail gemaakt. Let bijvoorbeeld eens op de coaches die van hun stoel opspringen bij een spannende spelsituatie. Ook erg fraai is de instantreplay mogelijkheid om een belangrijke actie vertraagd terug te zien.

Uitermate aangeraden voor liefhebbers van een serieuze partij basketbal. Spelers die liever een snel sportspel met razende actie spelen moeten hier eerst maar even naar kijken voor het te kopen.

Ikzelf vind het een zeer indrukwekkend spel.

Steven Groot

M-1 ABRAMS BATTLETANK

DE *M-1 ABRAMS BATTLE TANK* IS HET MACHTIGSTE LANDWAPEN WAAROVER DE VERENIGDE STATEN EN DE NAVO BESCHIKKEN. DE TANK WORDT GEVREESD DOOR DE VIJAND.

BENT U UIT HET GOEDE HOUT GESNEDEN OM DEZE KOLOS TE BESTUREN EN TEGELIJKERTIJD HET GESCHUT EN ALLE ANDERE POSITIES TE BEMANNEN?





DE SITUATIE EN UW ROL DAARIN

Het lijkt erop alsof de Derde Wereldoorlog dan toch nog is uitgebroken als Russische eenheden onverwacht Duitsland binnen trekken. Eigenlijk had niemand hier meer op gerekend dus er is maar een kleine NAVO legermacht ter verdediging van het gebied achtergebleven. U staat aan het hoofd van die kleine pantsergroep en u moet de Sovjet opmars tegenhouden totdat de versterkingen arriveren.
U voert hiertoe het bevel over een M-1 Abrams *Battle Tank* die bewapend is met een 120mm kanon, AX munitie, HEAT- en Sabot raketten, plus een coaxiaal machinegeweer, kaliber 7.62.

BEWAPENING

De AX munitie is speciaal geschikt voor het neerhalen van helikopters. Aan raketten kunnen HEAT (High Explosive Anti-Tank) en Sabot raketten worden meegenomen. HEAT raketten hebben een holle punt die, vlak voordat het projectiel het doel raakt, ontploft. Hierbij komt een gaswolk vrij die ontbrandt. De intense hitte die hiervan het gevolg is brandt vervolgens dwars door de bepantsering heen.

Een Sabot raket heet voluit Armour Piercing Fin-Stabilized Discarding Sabot (APFSDS). De uitwerking ervan op zware tanks is even ingenieus als gruwelijk. De raket doorboort met gemak een pantser van 35cm dik staal en werkt als een fragmentatiebom. Delen van de raket en losgeslagen bepantsering stuiteren met een snelheid van zo'n 3500 km per uur door het interieur van de tank waardoor een enorme schade aan het interieur wordt aangericht.
Het lot van de bemanning laten we hier maar even in het midden, maar minimaal twee minuten stilte lijkt ons wel gepast.

Het pantservoertuig is verder uitgerust met een infrarood kijker waarmee de vijand ook in het donker kan worden waargenomen.
Een ander niet onbelangrijk hulpmiddel is het geavanceerde Target Acquisition and Designation System (TADS) doelzoeksysteem. De hieraan verbonden computer geeft de afstand tot het doel en dankzij de uitgebreide databank herkent het voertuigen waarvan de soort en type op een schermpje wordt geprojecteerd.

BESCHERMING

Ter bescherming van de tank wordt zogenaamd 'reactive armor' gebruikt. Dit wil zeggen dat er op de bepantsering kisten met springstof zijn aangebracht. Deze kisten blijven ongedeerd bij treffers uit machinegeweren of AP (Armour Piercing) granaten. Maar zodra ze worden getroffen door HEAT raketten blijkt hoe nuttig deze uitvinding is; op het moment dat de HEAT raket doel treft explodeert de kist met als gevolg dat de vuurtong van het projectiel wordt afgebogen zonder al te veel schade aan te richten.

PERSONEEL

Deze simulatie bevat acht verschillende missies die zowel apart als in een campagne kunnen worden gespeeld. Voordat een missie begint wordt een bezoek gebracht aan de voorraadschuur. Hier kan de bewapening van de tank worden bepaald. Is dit gebeurd, dan starten de vijandelijkheden.
Tijdens het spel kunt u het slagveld overzien vanuit vier posities binnen de tank.
In de rol van schutter speurt u de horizon af naar de vijand en u bepaalt welk soort ammunitie gebruikt moet worden. Het is overigens heel verstandig om - voordat het vuur wordt geopend - het doel te identificeren. De legerleiding staat niet zo vriendelijk tegenover bevelhebbers die hun eigen troepen opblazen.

Als commandant van het pantservoertuig kunt u onder andere een stafkaart van het oorlogsgebied oproepen. Ook kan de omgeving in alle richtingen worden verkend zonder de koers van de tank te wijzigen.
Tevens heeft hij de mogelijkheid om een stafkaart op te roepen.
De commandant kan ook positie kiezen in de koepel. Vanuit deze positie heeft hij een uitstekend uitzicht op de omgeving en kan hij met name vijandelijke helikopters goed waarnemen.
De laatste positie die u in dit spel kunt bekleden is die van chauffeur.

Laat ik vooropstellen dat M1 Abrams Battle Tank geen makkelijk spel is. Integendeel, het vergt heel wat doorzettingsvermogen en inzicht om zelfs maar de eerste missie tot een goed einde te brengen. Maar als dat eenmaal gelukt is, is de drang om verder door te dringen in het spel erg groot.
Het is zeker geen spel dat de liefhebber van schietspellen zal aanspreken. Daarvoor heeft het teveel simulatie elementen.
Als echte tank simulatie is het spel echter niet helemaal geslaagd. Hiervoor ontbreken er wat elementen aan het spel.
Desondanks biedt het spel voldoende diepgang om het lange tijd boeiend te houden voor de speler die een serieuze uitdaging niet uit de weg wil gaan.

Ik heb mezelf in ieder geval kostelijk vermaakt met dit spel en ik ben ervan overtuigd dat ik het nog regelmatig uit de kast zal halen.

Henk Menning

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Sega Mega Drive: ƒ 159,00/BEF 2695

SEGA MEGA DRIVE

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

Cartridge

MEER ENERGIE, MEER LEVENS, MEER POWER, MEER BRANDSTOF, MEER WAPENS, MEER MUNITIE, MEER PLEZIER



INGEBOUWDE CODE GENERATOR!! VOOR ONEINDIG LEVEN

NU VERKRIJGBAAR VOOR

MEGADRIVE™ HFL.169,-

*SUPER NES™ HFL.169,-

GAME BOY™ HFL.129,-

Alle prijzen plus Hfl. 10,- verzendkosten



WORD GAME EXPERT MET ACTION REPLAY

Action Replay DE SUPER BEDRIEG CARTRIDGE

MET ACTION REPLAY KUNT U UW FAVORIETE GAMES TOT HET LAATSTE LEVEL DOOR SPELEN !!!

ONEINDIG AANTAL LEVENS, MEER ENERGIE, MEER BRANDSTOF, MEER POWER, WORD WINNAAR IN IEDER SPEL MET ACTION REPLAY VOOR MEGADRIVE™, SUPER NES™ EN GAMEBOY™





■ ACTION REPLAY is een volledig nieuwe ontwikkeling, met een eigen ingebouwde LSI CUSTOM CHIP. Deze werd speciaal ontwikkeld om de gebruiker de mogelijkheid te geven de spelprogrammering to veranderen en zo de favoriete games tot het einde te kunnen doorspelen.

■ Met de unieke ingebouwde "GAME TRAINER" is het mogelijk direkt uw eigen codes voor oneindige levens, meer power, levels enz. enz. te kunnen vinden.

Met ACTION REPLAY kunt u levels bereiken waarvan u dacht dat ze niet bestonden, dit is de cartridge die experts en operators van hot-lines gebruiken. Een nieuwe code vinden is een kwestie van een paar minuten.

■ SUPER NES™ versie van ACTION REPLAY maakt het mogelijk om Amerikaanse en Japanse games op Uw NL SNES spelcomputer te spelen. Keuze uit een enorme reeks van U.S.A. games.

■ MEGADRIVE™ versie van ACTION REPLAY werkt tevens als een adapter voor Japanse Games, waardoor het mogelijk wordt Japanse cartridges to gebruiken.

■ Door het geavanceerde ASIC hardware design, kunt u direkt nieuw verschenen games met ACTION REPLAY manipuleren. Dit is de enige cartridge die u altijd nodig heeft !!!

■ ACTION REPLAY is zeer eenvoudig to bedienen, geen speciale kennis noodzakelijk. Alle ingaves met de joystick/pad. Eenvoudiger kan het niet !
Wordt geleverd met Nederlandse handleiding.







* BELANGRIJK
ACTION REPLAY IS NIET ONTWIKKELD, WORDT NIET GEPRODUCEERD EN GEDISTRIBUEERD DOOR NINTENDO INC. OF SEGA ENT. LTD.

"SEGA" & "MEGADRIVE" ZIJN GEREGISTREERDE HANDELSMERKEN VAN SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY" & "SUPER NES" ZIJN GEREGISTREERDE HANDELSMERKEN VAN NINTENDO OF AMERICA INC.

EURO Systems B.V.

HOE BESTELT U HET SNELST!

TELEFOON [24 UUR SERVICE] 08380- 20222 FAX -32140

ALLE ORDERS NORMALERWIJZE BINNEN 48 UUR LEVERBAAR.

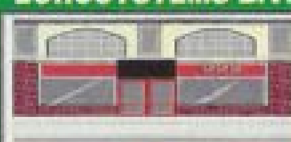
IMPORTEUR VOOR DE BENELUX

EUROSYSTEMS B.V.

POSTBUS 179 6710BD EDE

OOK VERKRIJGBAAR BIJ DE ERKENDE VAKHANDEL

EUROSYSTEMS B.V.



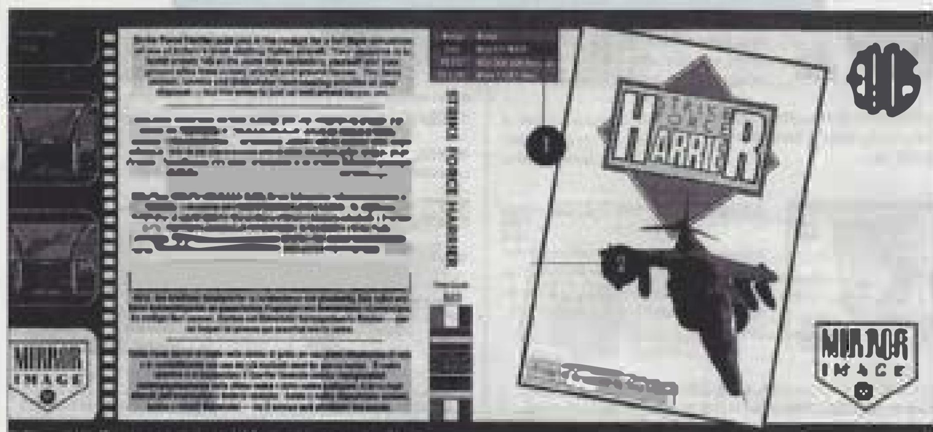
Postbus 179
6710BD EDE

E.D.O.S.

Electronic **D**istribution **O**f **S**oftware

SINDS NOVEMBER 1991 STAAN IN EEN AANTAL WINKELS IN NEDERLAND EDOS-MACHINES. REGELMATIG VERTELLEN LEZERS ONS OVER HUN GOEDE ERVARINGEN MET DIT SYSTEEM. REDEN TE MEER OM ER EENS NAAR TE KIJKEN. HET IDEE ACHTER EDOS IS AL WEER ENKELE JAREN OUD, DE EERSTE KEER DAT WIJ HET TEGEN KWAMEN WAS OP EEN COMPUTERBEURS IN LONDEN IN 1983.

Zoals iedereen wel gemerkt heeft, is het grootste probleem met betrekking tot spelsoftware de verkrijgbaarheid. Dit wordt niet alleen veroorzaakt door - zeker in Nederland - een terughoudende houding van de winkelier, maar veel meer nog door het gigantische aanbod en de investeringen die een winkel moet doen wanneer hij alles op voorraad wil hebben. En dan hebben we het nog niet eens over de ruimte die al die dozen innemen.



Dit is een probleem dat al zo oud is als de (spel)software-industrie en al in 1982 werd door het Amerikaanse bedrijf AVEDAS een oplossing ontwikkeld. Men bedacht een machine waarmee ter plekke - in de winkel dus - software gedupliceerd kon worden. De winkelier hoefde dus geen (kostbare) voorraad te houden.
Op zich een uitstekend idee, alleen bleek het technologisch niet haalbaar. Het was onmogelijk een niet al te kostbaar opslagsysteem te produceren, immers al die software moet ergens opgeslagen worden. Er is geëxperimenteerd met gigantische kasten met tot 200 hard disks, maar de kosten van het apparaat werden daardoor zo hoog dat het geen commercieel haalbare zaak bleek.
Pas met de introductie van data-opslag op CD's (CD-ROM's) werd het mogelijk een redelijk betaalbare machine te produceren, immers de opslagcapaciteit van een CDROM is geweldig groot (550 Mb data).

Waarom een zo grote opslagcapaciteit noodzakelijk is zal duidelijk zijn. In de EDOS computer is een speltitel voor meerdere computers aanwezig. En dat betekent al snel dat er minstens vijf versies van een spel in de EDOS computer zitten. Dus niet alleen kan de winkel spel X leveren voor Amiga, maar ook bijvoorbeeld voor Spectrum, IBM en MSX. Natuurlijk moet dat spel dan wel ooit voor de betreffende computer gemaakt zijn, de EDOS machine zet niet eventjes een Spectrum spel om naar IBM. Momenteel ondersteunt EDOS Amiga, Atari ST, MSX, C64, IBM, Spectrum en Amstrad CPC. Voor MSX, Spectrum en Amstrad kent het systeem alleen cassettes.

IN DE WINKEL

In een EDOS winkel vindt u meestal een rek met honderden doosjes. Wanneer u zo'n doosje bekijkt, ziet u op de voorzijde de titel van het spel, op de achterzijde een korte beschrijving (in veel gevallen zelfs in het Nederlands). Bovendien kunt u zien voor welke computers het spel leverbaar is.

Wanneer u nu het spel wilt aanschaffen hoeft u bij de kassa alleen maar op te geven voor welke computer u het spel hebben wilt en dit zal ter plekke op de EDOS computer gedupliceerd worden. Dit aanmaken - zoals EDOS dit noemt - duurt meestal niet langer dan een minuut, bij een dubbelzijdige cassette soms iets langer. Echt lang wachten is er dus niet bij, ondertussen rekent u het spel gewoon af.

Een ander groot voordeel is dat wanneer om de een of andere reden het spel niet goed blijkt te zijn, u meteen een nieuw exemplaar krijgt. Immers de winkel is nooit zonder voorraad en hoeft het spel dan ook niet bij de importeur te bestellen. Lange wachttijden en ergernis worden daarmee voorkomen.

QUANTA COSTA?

Alle spellen zijn laag geprijsd, 8 bit: (C64, MSX, Spectrum, Amstrad) kost van ƒ 14,95/BEF. 289 tot ƒ 24,95/BEF. 465 terwijl Amiga, Atari ST en IBM software ƒ 29,95/BEF. 579 tot ƒ 39,95/BEF 779 kost.

DE TOEKOMST

Er wordt hard gewerkt aan nieuwe ontwikkelingen voor EDOS. Zo zal waarschijnlijk begin 1993 Macintosh software op het systeem komen. Ook nieuwe technologieën zoals de RAM-kaarten voor de futuristische Apple Newton en de Amiga 600 zijn al in ontwikkeling.

Een ware doorbraak was enige tijd geleden de aankondiging dat men erin geslaagd was een systeem te ontwikkelen om cartridges zoals van Sega op deze manier te fabriceren. Ook worden binnenkort de eerste zakelijke pakketten geïntroduceerd, deze zullen hetzelfde prijskaartje dragen.

WAAR?

EDOS computers staan momenteel in een aantal V&D, Dixons en Mega World winkels. Onderhandelingen zijn gaande met nog andere bedrijven, doch hierover kon men ons geen nadere informatie verschaffen.

EDOS wordt in Nederland gedaan door HomeSoft te Haarlem, tel: 023-311241. In België staan op dit moment geen EDOS machines.



Superieure Harpoon Uitbreiding

HARPOON DESIGNER'S SERIES BATTLESET ENHANCER

ALWEER EEN UITBREIDING VOOR *HARPOON* DENKT U, EN WAARSCHIJNLIJK GAAT U ER DAN OOK NOG VAN UIT DAT DIT EEN NIEUWE VERSIE VAN DE *SCENARIO DESIGNER* IS. DAT IS INCORRECT GEDACHT.

WAT DOET HDS BATTLESET ENHANCER?

Ontegenzeggelijk is Harpoon een van de beste simulaties van een moderne oorlog ter zee. HDS is een upgrade waarbij een groot aantal nieuwe schepen, vliegtuigen en oorlogvoerende landen wordt toegevoegd aan de bestaande in Harpoon. Bij de nieuwe landen vinden we ook (eindelijk) Nederland, Duitsland, België, Canada, Zweden, Marokko enzovoorts. Natuurlijk hebben al deze landen ook hun eigen schepen, duikboten en vliegtuigen. Verder hebben de makers een aantal verbeteringen en wijzigingen



aangebracht in het gebruik van sonar, torpedo's, kanonnen en raketten. Ook het gebruik van vliegtuigen en de manier waarop vliegtuigen en piloten reageren is meer realistisch gemaakt.
Het is niet langer meer mogelijk om bommenwerpers maar lukraak het vijandelijk luchtruim te laten binnenvliegen als de SAM (Surface to Air Missile) dreiging te groot is. Wanneer er te veel SAM's zijn, droppen de bommenwerpers hun lading en gaan weer naar huis, net als in werkelijkheid.

Een verdere toevoeging is de mogelijkheid om zelfgemaakte (met de scenario editor)

> Volgens de makers kan het programma problemen geven met de Commodore PC-10 en Commodore Colt, hiervan zou dan de BIOS vervangen moeten worden!!

scenario's direct in het programma in te laden. Verder hebben de aardige mensen bij Three Sixty gezorgd voor (LET OP!) 12 nieuwe scenario's per Battleset. Dus voor de gelukkigen die alle drie de Battlesets hebben, zijn er 48 nieuwe scenario's bijgekomen.
Deze scenario's lopen van het recente verleden tot in de toekomst.

De makers blijven een typisch Amerikaans blik gefixeerd op de vroegere en bekende vijanden. De Soviet Unie bestaat dan weliswaar niet meer, maar nu is er een agressief GOS, en later zelfs een nieuw Russisch keizerrijk onder de Romanovs. Verder zijn de oude getrouwen Libië, Irak en Iran, en in het Verre Oosten India, boosdoeners die we toch al regelmatig de grond in moesten boren.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Three Sixty
MSDOS ƒ 79,50/BEF. 1549
Video: EGA, VGA
Systeemeisen: 80286 of beter, DOS 3.3 of hoger, HD disk drive, harddisk

LET OP! Om HDS te kunnen gebruiken dient u te beschikken over Harpoon V1.21. Bij V1.21 zit Battleset 2 bijgesloten. De Battlesets 3 en 4 zijn niet noodzakelijk, maar u krijgt dan wel 12 nieuwe scenario's per aanwezige battleset.

De vier sets nieuwe scenario's zijn buitengewoon goed uitgedacht. Ze slepen de speler mee in een beangstigende toekomst waarin u met schepen, duikboten en vliegtuigen moet proberen de wereld veilig te stellen voor al die boosdoeners die er op uit zijn om de Mc Donalds en Coca Cola de wereld uit te helpen. Deze uitbreiding voegt heel veel toe aan een spel waarvan ik niet eens besefte dat er nog zoveel aan verbeterd kon worden.
Voor de Nederlandse en Vlaamse spelers is het ook heel leuk dat van beide landen nu de gebruikte schepen, duikboten en vliegtuigen in de scenario's meedoen. Zo zijn alle Nederlandse en Belgische fregatten, de Nederlandse Zeeleeuw klasse duikboten, en de bevoorradingsschepen present.

Kritiek? Weinig, de HDS Battleset Enhancer is een absolute must voor Harpoon bezitters, en zal het spelplezier absoluut vergroten. Het enige kritiekpuntje is dat het spel in de Time compression mode nog trager is geworden dan het al was, als je de tijd zet op 1 seconde is 10 minuten, dan duurt elke seconde wel 1 minuut, dus het spel blijft traag. Ik zette de Time compression meestal op 1 seconde is 1 minuut, dat gaf het beste resultaat. Een spelletje duurt dan natuurlijk wel heel lang, maar dat kan de lol niet drukken. Ik zit vol verwachting uit te kijken naar Harpoon II, waar in de handleiding over gesproken wordt. Het zal aardig wat moeite kosten nu een nog beter produkt te maken dan Harpoon & HDS Battleset Enhancer.

Rob Hunter

PRIJSVRAAG

Een nieuw nummer van Hoog Spel is natuurlijk niet compleet zonder onze prijsvraag. Welnu, hier hebben we er weer een. Ditmaal is de prijsvraag opgehangen aan het spel *Lotus 3 - The Ultimate Challenge* van Gremlin.

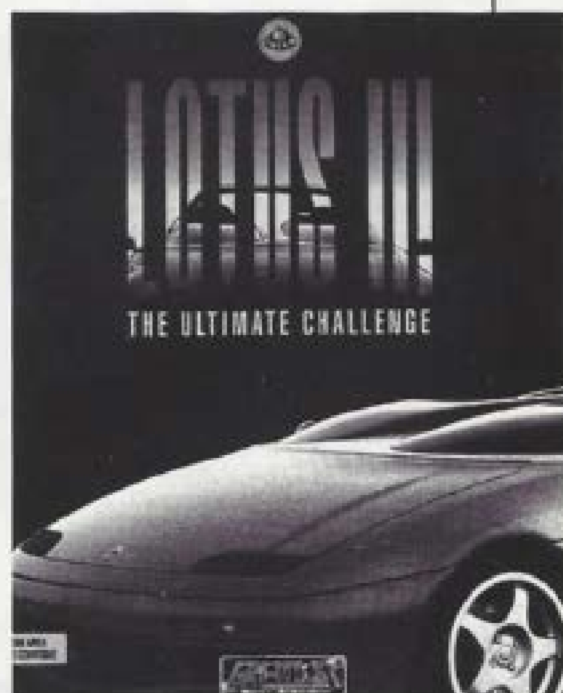
Om in aanmerking te komen voor een van de tien prijzenpakketten hoeft u alleen maar de onderstaande simpele vragen te beantwoorden.

DIT ZIJN DE VIJF VRAGEN:

1. Wat is de type aanduiding van de nieuwe revolutionaire Lotus waarin men voor het eerst in *Lotus 3 - The Ultimate Challenge* kan rondscheuren?
2. Hoe heet de veelzijdige construction kit in *Lotus 3 - The Ultimate Challenge* waarmee zelf nieuwe parcours kunnen worden ontworpen?
3. Hoeveel nieuwe wegen/circuits kunnen met die construction kit worden gemaakt?
4. Hoeveel verschillende landschappen dan wel terreinsoorten kent *Lotus 3*?
5. Het zal bekend zijn dat *Lotus 3* niet het eerste spel is rond dit dure sportwagenmerk. De vraag is nu:
A. Welk type wagen kon in *Lotus Esprit Turbo Challenge* worden bestuurd? en
B. Met welk type wagen werd *Lotus Turbo Challenge 2* uitgebreid?

Noteer de antwoorden op deze vragen op een briefkaart en stuur deze naar:

Hoog Spel
Lotus wedstrijd
Postbus 74034
1070 BA
Amsterdam



(Uiterste inzend-datum 15 november 1992.)
N.B. Vergeet niet te vermelden welke computer u heeft.

Medewerkers van Rangeela B.V., Hoog Spel, Fonts + Files B.V., Photondraft en Seretelder Misset zijn van deelname uitgesloten.
Over de uitslag wordt niet gecorrespondeerd.

DE TIEN PRIJZEN DIE WE ONDER DE GOEDE INZENDERS VERLOTEN BESTAAN UIT EEN PAKKET WAARIN:

EEN DOOR DE PROGRAMMEUR VAN *LOTUS 3* GETEKEND EXEMPLAAR VAN HET SPEL, EEN MINI-POSTER VAN HET LOTUS LOGO PLUS EEN GREMLIN PIN.

ZOOL

THE NINJA OF THE Nth DIMENSION

GREMLIN IS EEN SOFTWAREHUIS DAT TOCH VOORAL BEKEND STAAT OM ZIJN RACESPELLEN ALS TOYOTA CELICA, DE LOTUS CHALLENGE REEKS (ZIE ELDERS IN DIT NUMMER VOOR EEN RECENSIE VAN LOTUS 3) EN WAT MEER STRATEGISCHE SPELLEN ALS UTOPIA EN HERO QUEST. NADAT GREMLIN ONS AL EEN TIJD GELEDEN VERTELDE BEZIG TE ZIJN MET EEN PLATFORMSPEL IS ZOOL DAN NU WERKELIJK KLAAR.



Schildpad of egel?

Zool is een kleurrijk ventje dat, uitgerust met een *Teenage Mutant Hero Turtles* maskertje, als een razende *Sonic the Hedgehog* door een wereld vol platformen scheurt, op zoek naar tegenstanders die hij meedogenloos in het stof kan laten bijten. Onderweg moet hij zoveel mogelijk punten verzamelen door allerhande voorwerpen te verzamelen. Hoe deze voorwerpen er uit zien is geheel afhankelijk van de wereld waarin *Zool* zich bevindt.

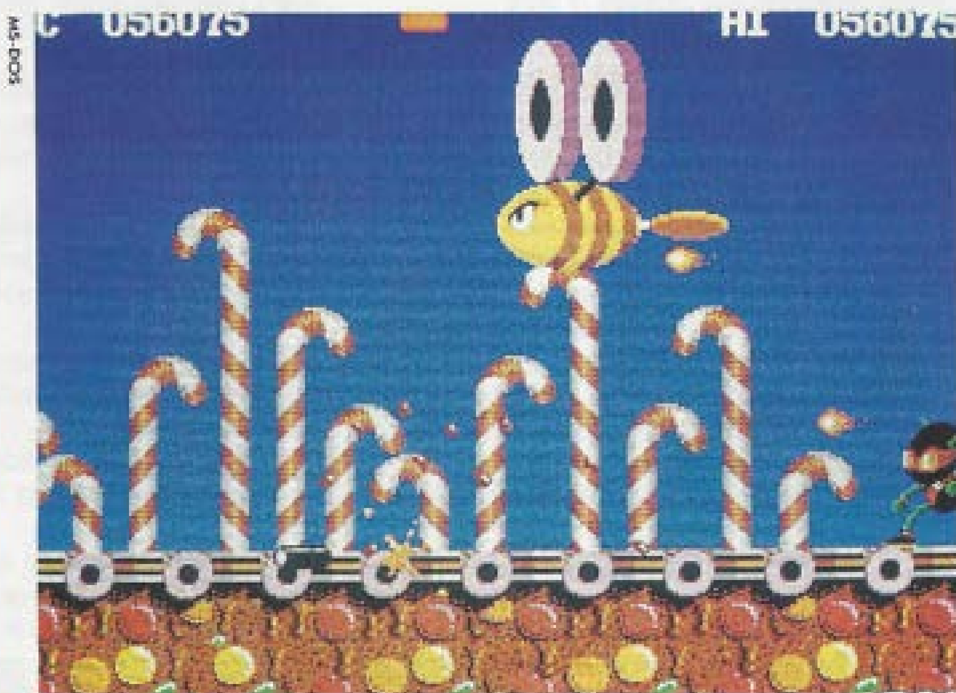
Het uitschakelen van de tegenstanders kan op verschillende manieren gebeuren. Het makkelijkste is het natuurlijk om het plasmakanon van *Zool* te gebruiken, maar het is ook mogelijk om bovenop de vijanden te springen. Net minder effectief is *Zool* omhoog te laten springen en hem tollend om zijn as zijn zwaard te laten gebruiken.

De held beschikt over beperkte energie en telkens als hij geraakt wordt door een tegenstander of tegen iets schadelijks aanrent kost hem dat levenskracht. Drie van dergelijke ontmoetingen kosten *Zool* een leven. Gelukkig komt bij het uitschakelen van tegenstanders regelmatig een vliegend hartje vrij dat *Zool* extra energie geeft indien hij dit uit de lucht weet te plukken.

Zeven Niveaus

Voor dat het spel gestart wordt kan de speler kiezen uit drie moeilijkheidsgraden (makkelijk, normaal of moeilijk), alleen geluidseffecten of een van de vijf verschillende stijlen muziek, het aantal continues (maximaal 5), en de snelheid van het spel (gewoon snel of waanzinnig snel).

Elk niveau bevat drie sublevels, met aan het einde van het niveau een heus boss monster dat verslagen zal moeten worden, wil men tenminste verder kunnen doordringen in het spel.



MS-DOS

De thema's van de zeven niveaus zijn zeer afwisselend. Het spel begint in *Sweet World*, een zuurstokken-en-Engelse-drop-omgeving waarin het grootste gevaar niet wordt gevormd door de zoetigheid die *Zool* naar binnen werkt, maar door wandelende zuurtjes, bijen en vuurspuwende lollies.

De tweede wereld is de *Music World*, een high-tech omgeving vol CD's, gigantische luidsprekers en andere hoogwaardige apparatuur. Zelfs een ouderwetse platenspeler waarvan het plateau kan draaien als Zool erop staat maakt deel uit van het decor.
Het derde level is *Tool World* en elke doe-het-zelver weet welk gevaar onoordeelkundig gebruik van gereedschappen voor de gezondheid kan opleveren. In dit level van het spel is dat al niet anders. Overal kunnen boren en cirkelzagen uit muren en vloeren tevoorschijn komen op de meest onverwachte momenten.
Fruit World is de naam van het volgende level waarin ontploffende radijsjes en druivenpitten het u moeilijk maken. Hierna volgen nog de *Stloot* 'em up World, de *Fun Fair World* en de *Toy World*.
Aan het einde van de lange tocht stapt Zool in zijn ruimtevaartuig en vliegt hij met gezwinde spoed naar huis, waar zijn familieleden hem al ongeduldig staan op te wachten.

Behalve deze werelden bevat het spel de nodige geheime- en bonusvelden en dat soort zaken. Een zo'n bonusveld is een links-rechts scrollend ruimteschietspel in de trant van spellen als *Nemesis* en dergelijke.

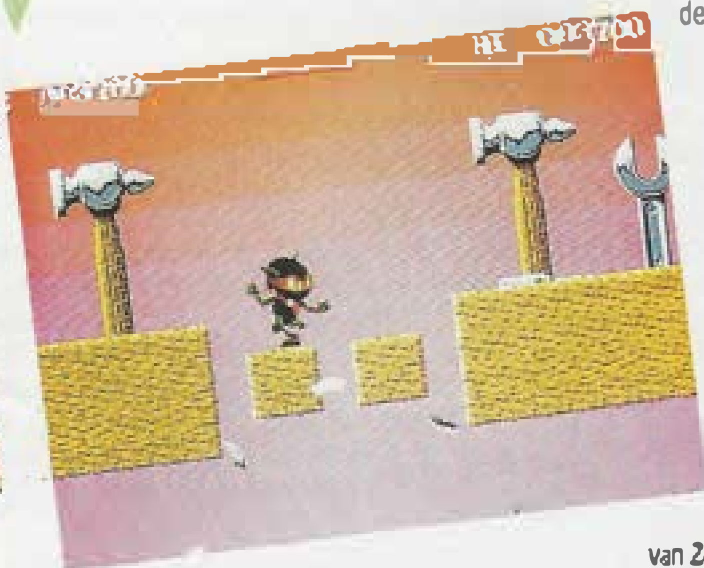
Amiga

Net als het in het vorige nummer van Hoog Spel besproken *Fire and Ice* doet *Zool* sterk denken aan een spel als Sonic the Hedgehog voor de Sega Mega Drive. Het is namelijk een platformspel met fraaie graphics en het beweegt lekker snel. Spelers die de snelheid niet hoog genoeg vinden, kunnen zelfs nog een turbo-stand inschakelen!
Zool is uitstekend speelbaar en grafisch uitstekend verzorgd. Behalve de zeven werelden bevat het spel een aantal geheime vertrekken en bonusniveaus. De moeilijkheidsgraad kan op drie standen worden ingeschakeld voor nog meer variëteit.
Een uitstekend platformspel voor iedereen die met afgunst kijkt naar mensen die vol enthousiasme over Sonic the Hedgehog opscheppen.

Helen Balens



AMIGA



AMIGA

Produkt info

Fabrikant: Gremlin
Amiga (1Mb): ƒ 89,50/BEF 1739
Atari ST (1Mb): ƒ 89,50/BEF 1739

N.B. Er gaan geruchten dat er volgend jaar ook een Nintendo versie van Zool wordt uitgebracht.

HELLCATS OVER THE PACIFIC

"WAT ZEG JE MAX? OF WE MAAR EVEN IETS OVER HELLCATS OVER THE PACIFIC OP PAPIER WILLEN SLINGEREN. WAAROM WIJ? EEN IJZERSTERK MACINTOSH SPEL ZEG JE? HMMMM, DAT ZULLEN WE DAN WEL EENS ZIEN....."

Da's het betere werk! In de tijd van de baas uitgebreid een spel bekijken. Eerlijk is eerlijk: die baas kan moeilijk bezwaar maken want dat zijn we zelf. Veel gevaarlijker is het feit dat de machine waarop Hellcats getest is tegelijkertijd ook benut dient te worden om Hoog Spel pagina's op te maken. Spellen met een buitengewoon hoge verslavingsfactor zullen ons daarom door de redactie dus voorlopig wel onthouden worden. Voor het eerst een spelrecensie op de Apple Macintosh in Hoog Spel. Wij maakten onze testvluchten op een Quadra, de krachtigste telg uit de familie Macintosh, met een 19" kleurenmonitor, waarvoor excuses aan de vaak minder bedeelde DDS-gebruikers. Voorzien van diverse opdrachten, een kaart van ons operatiegebied en een lunchpakket wandelen we met knikkende knieën naar de startbaan.



HET VLIEGTUIG

De kist die afgetankt en warmgedraaid op ons staat te wachten is een F6F Hellcat. Uit het instructieboekje blijkt dat dit toestel in 1943 in gebruik is genomen als opvolger van de F4F Wildcat. De Hellcat heeft 6 Browning mitrailleurs en kan eventueel twee bommen vervoeren. De motor, een Pratt&Whitney R2800-8 rotatiemotor met 2000 pk verschaft het toestel een snelheid van 275 knopen per uur. Een superieur type vliegtuig dat als we de statistieken mogen geloven in de strijd tegen de japanse luchtmacht zoveel overwinningen boekte dat de verhouding tussen overwinningen en verliezen 11:1 bedroeg! Na een aantal missies concluderen wij reeds dat de piloten van toen beslist van een ander kaliber moeten zijn geweest dan de vormgevers van 1992!

DE MISSIES

Het is 1944. We bevinden ons in de Stille Oceaan, rond de Solomons Eilanden. We hebben zoals gezegd een supervliegtuig tot onze beschikking. We zijn alleen nog waardeloze piloten en worden groen in de strijd geworpen. Dat hebben we geweten....

Het spel bestaat uit een aantal missies, die volbracht moeten worden. Voor elke met succes afgeronde missie krijgen we een onderscheiding. Tijdens de missies halen we punten door vliegtuigen van de vijand neer te schieten of bommen op schepen of vliegvelden te werpen. Door voldoende punten te scoren, worden we gepromoveerd in rang. Zo klimmen we op van Junior Ensign tot Captain. Als we tenminste onze acties overleven...

Om te beginnen moeten we leren vliegen. We kunnen dus naar de Flight School. In het oefengebied kunnen we alles uitproberen. Zo is er een gebied waar doelen staan voor het werpen van bommen, vliegen er vliegtuigen rond die we moeten onderscheppen en is er een landingsbaan met de lengte van een vliegdekschip. En wat het prettigste is van alles: we worden nog niet aangevallen.

Als we alle mogelijkheden van het vliegtuig voldoende onder de knie hebben, of geen geduld hebben om het te leren, kunnen we ons melden bij de commandant om echte missies gaan vliegen. Er zijn 7 missies: twee bombardementsvluchten, een escortevlucht (loods een B-17 zonder schade naar het doel), het verdedigen van een vliegveld of vliegdekschip tegen kamikaze vliegers (10 tegen 1!) en twee vluchten om een vijandelijk vliegdekschip tot zinken te brengen.

AANVALLUH

Overmoedig als we zijn besluiten we de strijd aan te binden met de kamikazepiloten. Deze missie is niet buitengewoon moeilijk, omdat de doelwitten (Zerofighters) geen boordwapens likken te hebben. Het zijn vliegende bommen die zich op ons vliegdekschip willen storten. Gemakkelijk in dit programma is de automatische piloot. Op het radarscherm ziet u witte puntjes, die de vijand voorstellen. U kunt schakelen tussen drie zoekgebieden: 15 mijl, 3 mijl en 1,5 mijl. Zodra u een puntje op uw scherm ziet verschijnen, kunt u de automatische piloot inschakelen. Die leidt u dan naar de vijand. Zodra de vijand in uw zoeker verschijnt vuurt u. Het venijn zit hem in de reactie van de Autopilot na een voltreffer: als uw doel geraakt is en neerstort, gaat u er onherroepelijk achteraan de plas in! De enorme snelheid en wendbaarheid van uw eigen toestel, die het spel juist zo realistisch en spectaculair maken, kunnen u hier parten spelen. Als u het vliegtuig weet te redden uit zo'n vrille bent u het niveau van het 'vliegklasje' definitief voorbij.

Bij een behouden terugkeer worden uw punten geteld en u wordt als piloot in de Squadron annalen bijgeschreven. U krijgt een lintje en kunt u onder die naam melden voor vervolgmissies zodat u verder promoveert. Sneuvelen tijdens een actie is natuurlijk minder leuk en de computer laat u dat een beetje voelen. De punten die u behaalt zou hebben worden genoteerd, maar al heeft u zojuist de topscore behaald, zelfs als u bij de landing een fatale fout maakt doet het er allemaal niet meer toe. Onder de tonen van "The Last Post" kunt u in enkele seconden uw laatste rustplaats opzoeken of een nieuwe piloot werven. Hoe moeilijk wij het spel aanvankelijk vonden was merkbaar aan het aantal malen dat de afscheidsmelodie van de gesneuvelde soldaat door de burelen klonk...... zelfs de leden van het 4 en 5 mei comité zouden hebben afgehaakt.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Graphic Simulations Corporation
Draait op: uitsluitend voor Apple Macintosh Classic II, SE/30, LC, IIcx, IIci, IIfx, Quadra
Systeemeisen: Minimaal 2 MB Ram geheugen.
Geluid: Apple Sound Chip, stereo vanaf LC
Prijs f 169,50/BEF 3279

De graphics op de Mac zijn zeer mooi en het aardige is dat u de detaillering op vijf niveaus kunt instellen. Bovendien kunt u de schaduw van je vliegtuig zien, een heiig mist-effect activeren en begroeiing op de grond of wolken zichtbaar maken.

De cockpit past zich aan de monitor die u heeft aan. Dus niet het hinderlijke kleine 13" beeld ergens op het 19" scherm. De beeldkwaliteit is te vergelijken met SVGA. Installatie is zoals altijd op de Mac zeer eenvoudig. Sleep de flop naar uw harddisk en klaar is Kees.

Zoals gezegd is het getest op een Mac Quadra, maar het blijkt ook prima speelbaar op een LC (een wat betaalbaardere Mac) mits u de detaillering iets lager zet.

Als u tijdens uw missie het spoor bijster bent kunt u een Missiekaart oproepen waar u uw eigen positie, die van uw doelen en de diverse vliegvelden kunt controleren.

De verpakking is, in vergelijking met alle fantastische dozen van andere vliegspellen, matig. (SWOTL en Battle of Britain waren grafisch gezien favoriet van mijn vormgevend collega). Wel aardig is dat er een facsimile in de doos zit van het originele instructieboek van de F6F. Dit boek bevat de off-disk beveiliging. Als u echter 'je registratie kaart opstuurt, krijgt u een code waarmee u dat boek niet meer nodig hebt.

De gelukkig slechts 30 pagina's tellende handleiding is overzichtelijk en omvat een goede beschrijving van elke te vliegen missie. Voor iemand die gewoon een goed vliegspel wil spelen is dit een prima programma. Voor de kenners van Battle of Britain etc. is het misschien een tegenvaller, maar persoonlijk vind ik dat soort spellen veel te ingewikkeld om even leuk te gaan spelen.

Hoewel ik nog steeds een waardeloze piloot ben (ik heb in vele uren speeltijd nog geen missie overleefd) zal Hellcats over the Pacific nog wel even op mijn Mac blijven staan. Verder spelen zal echter in mijn eigen tijd moeten: mijn collegae hebben gedreigd bij de eerstvolgende 'pons' of Last Post' een missie uit te rusten om eens een 'bom' in mijn programma te deponeren.

Rob Visscher



GREAT NAPOLEONTIC BATTLES

IN *GREAT NAPOLEONTIC BATTLES* KAN IEDERE GROTE MAN KLEIN ZIJN. HET IS NAMELIJK DE BEDOELING DAT U DE ROL OVERNEEMT VAN 'S WERELDS MEEST FAMEUZE ONDERDEUR, NAPOLEON BONAPARTE.

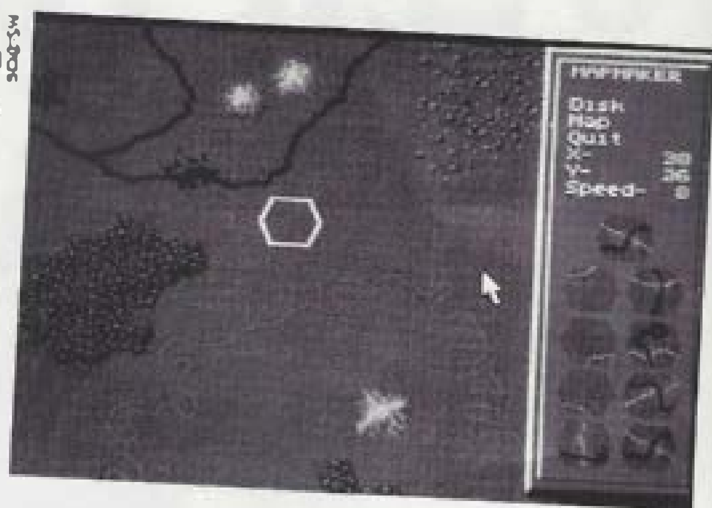
Napoleon was weliswaar klein van stuk, maar hij was een groot veldheer. Wellington heeft zelfs wel eens over hem gezegd dat de aanwezigheid van Napoleon de waarde had van 40.000 man troepen. En toen men hem vroeg wie de beste generaal van zijn tijd was, zei Wellington: "In deze tijd, vroeger en in de toekomst, in elke tijd, Napoleon."

Impressions geeft de speler de niet echt simpele taak om Napoleon op het slagveld te verbeteren. Daarom krijgt u de beschikking over alle troepen die Napoleon had voor het reconstrueren van drie bekende en beruchte slagen die door Napoleon gevochten zijn, namelijk: Quatre Bras, Marengo en natuurlijk Waterloo.

U heeft wat troepen betreft 3 soorten: infanterie, cavalerie, en de artillerie. Of de troepen legers, divisies of wat dan ook inhouden wordt niet verduidelijkt, maar gezien het geringe aantal iconen denk ik dat een icoon minimaal een divisie voorstelt.

U beweegt deze troepen over het speelveld, op weg naar de tegenstander, of naar een zo tactisch mogelijke verdedigingspositie. Zoals het een goed wargame betaamt, oefent terrein een belangrijke invloed uit op beweging (movement) en aanvals/verdedigingskracht. Een aanval op troepen aan de andere zijde van een rivier is heel moeilijk, zo ook voor cavalerie bij een aanval op infanterie in een bos, of aanvallen op dorpen en steden. Artillerie eenheden zijn de enigen die over meer dan een vakje afstand kunnen aanvallen.

GNB geeft u de mogelijkheid om zelf een veldslag te ontwerpen. Hiervoor worden drie modules, Mapmaker, Manmaker en Warmaker meegeleverd. Met Mapmaker kan men zelf kaarten maken of aanpassen aan uw eigen wensen. Menmaker laat u zelf eenheden creëren om de veldslagen mee te spelen. Warmaker biedt de mogelijkheid om de regels te bepalen volgens welke het spel gespeeld wordt. Het leuke van deze drie programma's is dat het u de mogelijkheid geeft om zelf slagen te maken die zich niet per sé in de Napoleontische tijd hoeven af te spelen. U kunt de naam en gegevens van eenheden zo wijzigen, dat u net zo makkelijk een Romeinse slag kan vechten, of een slag uit de Golfoorlog of zo.
Met al deze prachtige mogelijkheden moet dit toch wel een aanrader van jewelste zijn...



Helaas, wederom is Impressions er niet in geslaagd om een prima idee om te zetten in een goed produkt. De handleiding staat zoals gebruikelijk vol met prima achtergrondinformatie, en is een plezier om te lezen. Het PC-supplement echter, is kort en onvolledig. Impressions wil met een 4-talige handleiding meer wijzen op hun Europese instelling, dan dat ze zich druk maken om de kwaliteit van hun PC-supplement. Er wordt gesproken over ADLIB compatibiliteit. Mijn ADLIB-compatible Pro Audio kaart, werkte niet met GNB, terwijl ik nog nooit compatibiliteits problemen heb gehad met de vele honderden spelen die ik gespeeld heb. Het programma lijkt nog een bug te hebben, tijdens alle drie slagen ging het spel vrolijk door, nadat een van beide partijen in de pan gehakt was.

Dat in de pan hakken is een ander bezwaar. Het is gewoon te simpel! De computer speelt een stupide en surrealistische partij. Door het geringe aantal eenheden dat gebruikt wordt, is het een aardig spel voor beginnende wargamers die niet graag veel lezen. Voor iedereen die meer dan één wargame heeft gespeeld, is het spel alleen maar aan te raden voor de modules om zelf wargames te maken.

Rob Hunter

PRODUKTINFO

Fabrikant: Impressions
Amiga (1Mb): ƒ 99,-/ BEF 1919
Atari ST (1Mb): ƒ 99,-/ BEF 1919
MS-DOS: ƒ 119,-/ BEF 2299
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib
Min. config: 512K, 286, 10Mhz, harddisk (Microsoft muis aanbevolen)

WORDTRIS

NA DE WERELD TE HEBBEN VEROVERD MET HET KLASSIEKE *TETRIS* EN ONLANGS HET VERVOLG HIEROP *SUPER TETRIS* (ZIE HOOG SPEL 11) DOEN DE RUSSEN VIA SPECTRUM HOLOBYTE EEN NIEUWE POGING DE COMPUTERSPELERS EEN NIEUWE VERSLAVING TE BEZORGEN MET *WORDTRIS*.

WOORDWATERVAL

Het principe van Wordtris is in twee opzichten gelijk aan Tetris, namelijk omlaagvallende blokjes in een lege koker die verdwijnen wanneer bepaalde combinaties zijn gevormd. Hiermee houdt echter elke vergelijking met Tetris op. De blokjes zijn namelijk scrabble tegeltjes met daarop een letter. Het is de bedoeling om (Engelse) woorden te vormen van de omlaagvallende letters. Dit kan zowel horizontaal als verticaal. De hoeveelheid punten die men scoort is afhankelijk van de gebruikte letters en de lengte van het woord. De letters hebben net als in scrabble ieder een eigen waarde. Letters als A en N tellen voor 1 punt, maar letters als Z en Q zijn 10 punten waard.



Het spel kan door een of twee spelers worden gespeeld. In de twee-speler optie komen steeds twee letters tegelijk omlaag. Men kan hierbij tegen elkaar spelen of samenwerken. In de eerste variant scoort alleen de speler die een woord vormt, ook als dat met behulp van een of meer letters van de tegenstander gebeurt. Als de spelers samenwerken proberen ze in harmonie een zo lang mogelijk woord te vormen.

Wordtris is duidelijk (mede) bedoeld als educatief spel en is op zich wel een aardige poging in die richting. Er kleeft echter een bezwaar aan dit soort spelen. Is uw kennis van het Engels niet goed, dan zult u het spel nooit optimaal kunnen spelen. Weliswaar is een van de opties in Wordtris het zelf invoeren van een bibliotheek aan woorden die dan later in het spel worden herkend, maar het is niet mogelijk om de basis woordenlijst (van 60.000 Engelse woorden) te wissen. Het is dus niet mogelijk om het spel om te bouwen tot een Nederlandstalig spel zo u dat al zou willen.
Afgezien van dit nadeel kan ik me niet voorstellen dat dit spel iemand lang zal blijven boeien, zelfs niet diegenen die de Engelse taal vloeiend spreken.
Ik had het in ieder geval snel gezien.

Steven Groot

PRODUKTINFO

Fabrikant: Spectrum Holobyte
MS-DOS: ƒ 149,50/BEF 2889
Beeld: Herc/CGA/EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Tandy
Min. config: 640K, 286, 10Mhz, harddisk

computercollectief

microcomputer tijdschriften boeken en software

nu ook alles bij: PJO BOEKEN en SOFTWARE
Oosterkade 9, 9711 RS Groningen
tel: 050-123 451 fax: 050-131 010
in BELGIE : COMPUTERWINKELTJE MECHELEN
N Sabbestr 39, tel:015-206645 fax:207332
en COMPUTERWINKELTJE BRUGGE
Heerkerksestecnweg 241, fax:050-361655

COMPUTERBOEKEN Top 30 September 1992

Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke) .. 69
*Upgrading and Repairing PC's, 2nd Ed. 89
*Leidraad Windows 3.1 NL (WSO) 19,95
*Inside OS/2 2.0 (NRP) 89
*Falcon 3.0 Air Combat (MCG) 49
*Indiana Jones Fate of Atlantis Hint Bk 35
*Werken met de Sound Blaster (SYB) ... 69
*Basiscursus MS Windows 3.1 NL (ACA) 29,50
*Using OS/2 2.0 (QUE) 69
Clipper Compleet 5.01 (STA) 79,50

Kleine WordPerfect 5.1 Gids (ACA) . 19,50
Basishandleiding OS/2 2.0 (BIJ) 15
*Programming FoxPro 2.0 (ZIP) 99
Bit-Mapped Graphics (WIN) 69
*Object-Oriented Progr Turbo C++ (TWG) 69
Basiscursus MS-DOS 5 (ACA) 29,50
*Sid Meier's Civilization (PRI) 49
Adobe Illustrator Ontwerpgids 3.2 (ADD)75
*Supercharged bitmapped graphics (WIN) 89
*The Windows Interface 69

Leidraad DOS 5 Geheugenbeheer (WSO) 14,95
*Undocumented Windows 3.1 (ADD) 99
Grote MS-Flight Simulator 4.0 Boek 39,90
The Design of OS/2 (ADD) 99
*Using Excel 4 for Windows (QUE) 79
Mastering WordPerfect 5.1 for DOS (SYB)65
Leidraad Geheugenmanagement 386/486 14,95
*Werken met Word 2.0 Windows NL (SYB) 49
*Ultieme Word 2.0 voor Windows Boek 59,90
Basishandleiding WordPerfect 5.1 (BIJ) 15

Nieuw binnengekomen (*) en actuele boeken

DOS 5, OS/2, Windows 3.1

*DOS Handboek voor Programmeurs 68
*Programmeren in MS-DOS 62,50
*DOS Programming: Complete Ref 79
*Stepping Up to OS/2 V2 (ABA).. 49
*De Windows 3.1 Expert 69,90
*Windows voor Kinderen (AWB). 32,50
*Praktijkboek Windows 3.1 ... 47,50
*Werken met Windows 3.1 (KLU) 69,50
*Werken met Windows 3.1 (SYB) . 69
*MS-Windows 3.1 Power tools ... 99
*Undocumented Windows 3.1 (ADD) 99
*Windows progr Guide to OLE/DDE 89
*Windows 3.1: Developer's Guide 99
*Windows 3.1 Networking (NRP).. 89
*Werken met GeoWorks Ensemble . 49

Programmeertalen

*Programmeren in MS-VisualBasic 69
*Visual Basic Super Bible (TWG) 99
*Windows++ (ADD) 79
*Mastering Borland C++ 3.1 (SAM) 89
*PC Mag Prog Windows Borland C++ 99
*Microsoft C/C++7: Compl Ref. 79
*Programmeren met Turbo Pascal 6 99
*HelpDesk Turbo Pascal 6.0 29

Macintosh

*Werken met Cubase - ST & Mac . 25
*Inside Macintosh: Memory 69
*Microsoft Excel 4 Companion Mac 79
*QuarkXPress Tips & Tricks 49

CAD

*AutoCAD Rel. 12 for Beginners 49
*Inside AutoCAD Release 12 (NRP) 89
*DesignCAD Inside & Out 99
*Complete Guide MicroStation 30 99
*MicroStation for AutoCAD Users 79
*MicroStation Productivity Book 99
*MicroStation Reference Guide . 59

Databases, Graphics, Geintegreerd

*dBASE IV 1.5 Developer's Handb. 75
*Understanding dBASE IV 1.5 DOS 69
*Using Alpha Four version 2 ... 69
*FoxPro 2.0 Developer's Handbook 79
*Straley's Cursusboek Clipper 5 85
*Werken met Dr. Halo 29
*Understanding Windows Draw ... 59
*Mastering Paradox 4 for DOS .. 69
*Werken met MS-Works 2.0 Windows 69
Lotus Guide to LotusWorks 3 .. 69

Spreadsheets, WordProcessors, DTP

Using Excel 4 for Windows 79
*Running Microsoft Excel 4 69
*Mastering Excel 4 for Windows 69
*Werken met Quattro Pro 4.0 ... 98
*Lotus Guide to 1-2-3 Rel 2.4 . 69
*Sybex Chaier Word 2.0 Windows 15
*Reclame & Vormgeving met WP 5.1 69

Utilities, Games, Netwerken

*4DOS & NDOS: Complete Handboek 45
*Understanding NortonDesktop DOS 59
*Inside NetWare Lite 79
*JetFighter II: Strategy Guide 49

N I E U W B I N N E N G E K O M E N (*) E N A C T U E L E S O F T W A R E (inclusief BTW)

Amiga

CrossDOS 5 + CrossPC . 149
*Crazy Cars 3 89
*The Games '92 99
*Lure of the Temptress . 109
*Mini Office Amiga 189
*Premiere 99

Mac

*AccessPC 2.0 219
*After Dark 2.0 119
Excel 4.0 899
Heart of China 119
MacTools Deluxe 2.0 .. 279
*Note After Dark 89
*Railroad Tycoon 149
Scenery Upgrade 1 FS.4 69
*Scenery Upgrade 2 FS.4 69
*Scenery Upgrade 3 FS.4 69
*Scenery Upgrade 4 FS.4 69
*V for Victory 149
Wordperfect Mac 2.1 UK 799

ST

*Push-Over 69
*Sensible Soccer 69

PC TOEBEHOREN

*Pro Audio Spectrum 16 649
Miracle Piano Teaching 999
*VideoMaster PV-640M
VGA→TV converter . 769
CD-ROM CADDY 25

*AdLib SoundCard 129
*AdLib GOLD 1000 549

** NIEUW voor FALCON 3 **
FALCON CAMPAIGN DISK 1 89
Operation: Fighting Tiger
incl. Falcon 3.01 patch!

PC SOFTWARE TOP 20

*Scenery Disk Nederland 99
*Falcon CamPaind Disk 1 89
*Fate of Atlantis 139
Falcon 3.0 169
Aircraft/Scenery Design 89
*Scenery Enhancement Ed. 99
Flightsimulator 4.0 .. 129
Sound,Graphics Upgrade 99
*Turbo C++ 3.0 for DOS 159
Civilization 139

QEMM 386 6.02 179
*Ultima Underworld 139
MS-DOS 5 NL Upgrade .. 199
*Aces of the Pacific .. 139
*A320 Airbus 149
*Dagger of Amon Ra 129
Ultima VII 119
Windows 3.1 UK 279
*Wing Commander II 139
Turbo Vision for C++ . 79

PC CD ROM software

*Battle Chess Enhanced 199
*CICA MS Windows CDROM 59
Shareware Bonanza 189
*Shareware Games 99
King's Quest V 149

PC toepassingen (incl BTW):

*Address Book Plus 3.0 189
*Autodesk Home: HOME .. 149
BIBLION 1.2 59,50
*Corel DRAW 3.0 UK 1389
*Davi-KINDER: KLOKJE . 49,50
*DOSfax Pro 2.0 189
Excel 4.0 NL 1199
HiJaak for Windows ... 499
*Instant Recall 2.0 ... 299
*Paradox for DOS 4.0 UK 1349
*PC Paintbrush 5+ 329
*PrintShop Deluxe (386) 169
ProComm Plus for Windows329
*Quattro Pro 4.0 NL ... 979
*QuickScore Deluxe 299
*TimeWorks Publisher 3/W 499
*Windows Draw 3.0 UK .. 469
WordPerfect Works UK . 299

PC utilities (incl BTW):

Bitstream Make-Up 329
*Direct Access Windows 249
FastLynx 2.0 349
MenuWorks Total Security379
*Norton Backup Windows 249
Norton DeskTop DOS .. 319
Norton DeskTop Win 2.0 299
*PC Tools 8.0 .... verwacht!
*PKLITE Professional .. 389
Typecase (130 TrueType) 249
SuperPrint 2.2 HP 349
*SuperStor 2.04 269
*WinMaster 259

PC talen (incl BTW):

Borland C++ 3.1 699
Q+E Database/VB 249
Turbo C++ 3.1 Windows 239
Turbo Pascal 1.5 Windows239

PC games (incl BTW):

Airport & Facility
Directory for FS 4 ... 69
Aces of the Pacific ... 139
*S-17 Flying Fortress .. 149
*Birds of Prey 139
*Carrier Strike 139
*Conflict Korea 119
*Darklands 149
*Dungeon Master 119
*Eternam 119
FS-Pro for FS 4/A&SD .. 99
*Falcon Campaign Disk 1 89
*Games '92 119
*Global Conquest 139
*Grand Prix Unlimited .. 119
*Links 386 Pro (SuperVGA)159
*Lure of the Temptress . 119
*Magic Pockets 99
PCA Tour Golf Windows . 139
*Prophecy of the Shadow 109
*Scenery Upg Grand Canyon 69
*Scenery Upgrade Hawaii 69
*Scenery Upgrade Tahiti 69
*Special Forces 129
*Tetris Classic 99
*Theatre of War 119
*World Tennis Champion . 119

Winkel open van dinsdag t/m zaterdag tussen 10 en 5 (maandag gesloten)
Alle prijzen zijn inclusief BTW - versendkosten f 6,- per bestelling

Amstel 312 (t/o Carré) 1017 AP Amsterdam | Fax (020) 225668 | Postbank 4475158 | NMB 697915646

* Vraag onze GRATIS CATALOGUS aan! *
* We sturen hem GRATIS toe als je ons een *
* kaart je stuurt met je naam en adres. *
* Vermeld tevens: 'Hoog Spel' *

prijswijzigingen voorbehouden - LET OP: ons faxnummer is nu 622 6668

dealer aanvragen welkom

DUNGEON MASTER

ZO LANGZAMERHAND IS IEDEREEN WEL GEWEND AAN HET FEIT DAT JE AF EN TOE WAT LANGER MOET WACHTEN OP NIEUWE SPELLEN DAN DE SOFTWAREHUIZEN DOEN GELOVEN. MAAR HET RECORD BELOFTES UITSTELLEN IS VANAF DEZE MAAND ONGETWIJFELD IN HANDEN VAN FTL.

Ruim 5(!) jaar na het verschijnen van Dungeon Master voor de Amiga en Atari ST werd uiteindelijk de belofte gestand gedaan door dit beroemde spel ook voor de MS-DOS omgeving op de markt te brengen. De vraag rijst natuurlijk of het spel de tand des tijds heeft doorstaan.

WEET JE NOG WEL, OUDJE?

Toen Dungeon Master voor Atari ST en Amiga uitkwam, werd het onmiddelijk de standaard waarmee elk rollenspel werd vergeleken. Voor het eerst waren de muren van de kerkers echt van steen en kon men skeletten, monsters en andere voorwerpen ook al van een afstandje herkennen. Deze achtergronden namen ook het grootste deel van het scherm in beslag, in tegenstelling tot de meeste rollenspellen uit die tijd, die maar een klein vlakje inruimden voor de speelwereld. Daarnaast was er nog sprake van bijzonder sfeervolle muziek.

Voor degenen onder u die het spel niet kennen hier een korte inhoud. U bent lid van een groep van vier helden. Deze vier helden mag u aan het begin van het spel kiezen uit een grotere groep. Met deze vier helden moet u een aantal kerkers onderzoeken en de wereld van de ultieme chaos redden.

U ziet de wereld door de ogen van de leider van groep. Voorwerpen die u tegenkomt kunt u oppakken door er met de muis naar te wijzen en dan de muisknop ingedrukt te houden. Overigens is dit ook de manier waarop u zaken kunt bedienen. Een van de opmerkelijkste dingen in DM was dat het spel zich in werkelijke tijd afspeelt. Dit wil zeggen dat als u aan het vechten bent, niet even kunt weglopen om een kopje koffie te gaan drinken. U moet eerst de monsters doden of op de pauze knop drukken. Het vechten doet u, door op de wapens van uw karakters te klikken met de muis. De held slaat dan toe en moet even wachten totdat het wapen weer slagklaar is. Naarmate de karakters zich verder ontwikkelen, gaat dit sneller.

Ook de magie in DM is van een heel eigen variëteit. U heeft een aantal basisonderdelen zoals zwak, gemiddeld en sterk en die moet u combineren met andere bestanddelen zoals vuur, water of ijs. Combineert u bijvoorbeeld zwak met vuur dan krijgt u een vlammetje waarmee ijs te smelten is. Combineert u daarentegen sterk met vuur, dan schiet u vuurballen op uw tegenstander.

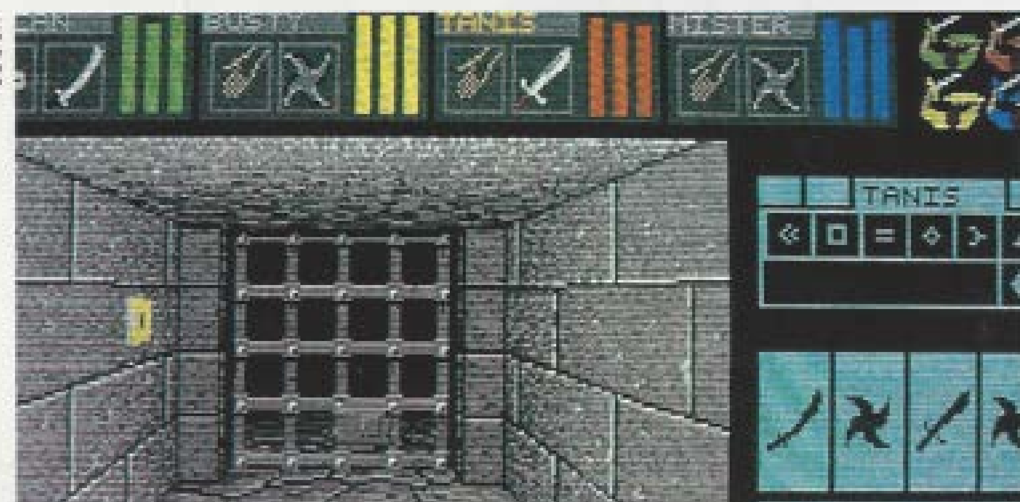
Naast deze zaken, bestaat DM voornamelijk uit het oplossen van kleine raadsels. Deze kunt u zich voorstellen als het vinden van de juiste sleutel, of het drukken op de goede knop.

Het werd tijd dat DM voor de PC uitkwam, al was het alleen maar omdat het ten tijde van de eerste verschijning zo'n enorme indruk heeft achtergelaten. De vraag of het nog steeds zo goed is, kan ik helaas niet met een volmondig ja beantwoorden. Er zijn eenvoudigweg op dit moment betere, mooiere, grotere en spannendere spellen. Deze hebben ongetwijfeld hun ontstaan te danken aan DM, maar ik weet niet of dat wel genoeg is. Was het spel binnen twee jaar na het oorspronkelijke spel voor MS-DOS machines verschenen, dan was het ongetwijfeld een enorme hit geworden. Nu is het specifiek voor de nostalgisch ingestelden onder u.

Jan-Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: FTL/Psygnosis
MS DOS: ƒ 129,50/BEF 2499
Beeld: EGA/VGA (16 kl)
Geluid: Adlib/Soundblaster/Sound

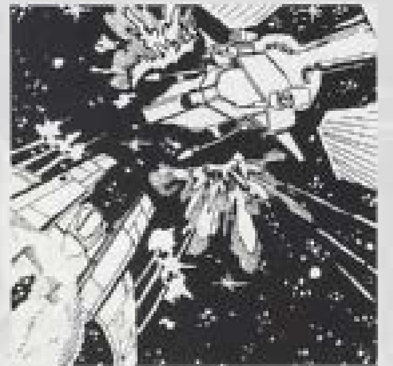


WING COM

Special Op

HET GAAT NIET GOED MET DE CONFEDERATIE. ONDANKS ALLE SLAGEN DIE, MEDE DOOR UW BEMOEIENIS, GEWONNEN ZIJN, HEEFT HET MOREEL EEN NIEUW DIEPTEPUNT BEREIKT.

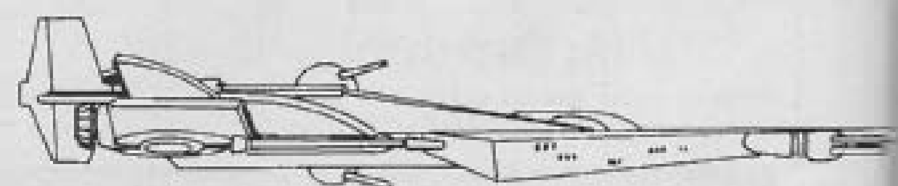




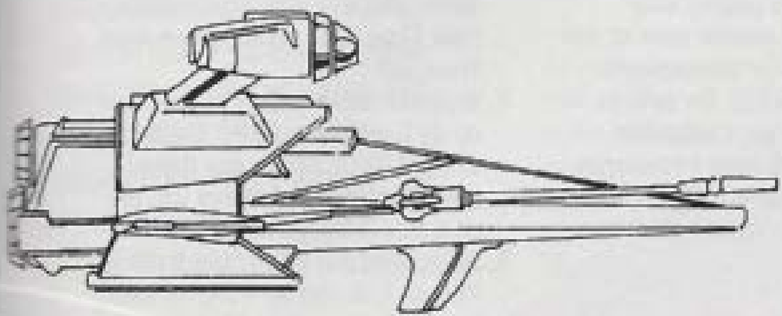
Jazz Colson, de verrader uit Wing Commander II, ontsnapt met hulp van weer een nieuwe verrader aan boord van de Concordia. Hij sluit zich weer aan bij de Mandarins, de mysterieuze groep collaborateurs die samenwerken met de Kilrathi. Iedereen aan boord is kwaad op u omdat u hem niet tot stof heeft geschoten toen u de kans had....
Een tweede oude bekende is Maniac, uit WC I. Maniac is ook hogerop gekomen, en is nu commandant van een squadron testpiloten, die de nieuwste federatie jager, Morningstar, testen.



Het meest bijzondere aan de Morningstar is de Mace kernraket die deze jager aan boord heeft, waarmee op forse afstand een heel squadron Kilrathi kan worden vernietigd. U maakt kennis met de leden van Maniac's squadron Crossbones, Talon en Minx, die allen wel wat aparte trekjes van hun baas hebben overgenomen.
De hoofdrolspeler die in WC II een amoureuze relatie begon met Angel, maakt zelfs nog even een slippertje met Minx, een leuke dame die toch niet zo aardig blijkt..., wanneer ze de nieuwste Federatiejager probeert te stelen voor de Kilrathi.
Via een gevangen Mandarin en een informant van de Special Operations groep van Majoor "Paladin" Taggart komt men achter de lokatie van het hoofdkwartier van de Mandarins. U en Maniac worden dan met Paladin uitgezonden om informatie te verkrijgen, en wie weet zelfs Jazz Colson nog eens in het vizier te krijgen.



MANDER II
erations 2



In Special Operations 2 wordt u net als in SO I getracteerd op een aantal nieuwe missies voor Wing Commander II.
Evenals in SO 1 kunt u uw karakter uit WC II of SO I meenemen naar dit nieuwe spel. Verder bestaat de mogelijkheid om willekeurige missies uit SO I te spelen.

Storend vond ik, evenals bij SO I, de zeer lange wachttijden voor het inladen van files, vooral wanneer de autopilot functie wordt gebruikt. SO 2 biedt weinig nieuws, net als SO I, een paar nieuwe personen en een nieuwe jager. Het is eigenlijk een nieuwe portie van dezelfde koek. Als u echter, net als ik, houdt van Star Wars-achtige ruimteslagen is dit een koek die prima bevalt.
Voor de echte fanaten een aanrader, voor de anderen niets nieuws.

Rob Hunter



PRODUKTINFO

Fabrikant: Origin
MS-DOS: ƒ 79,50/BEF 1549
Beeld: VGA (256 kl)
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster
Min. config.: 640K, HD drive, harddisk
Muis aanbevolen

Wing Commander 2 - Special Operations 2 kan alleen samen met Wing Commander 2 worden gebruikt. Voor spraak en extra effecten is minimaal 1 Mb EMS uitbreiding vereist.





THEATRE OF WAR



VOLGENS DE VERPAKKING IS *THEATRE OF WAR* EEN REAL-TIME STRATEGIESPEL. OP HET EERSTE GEZICHT LIJKT HET STERK OP SCHAKEN: HET SCHERM BESTAAT UIT EEN SPEELBORD MET STUKKEN. HET SPEL KENT ECHTER GEEN VOLGORDE VAN OM EN OM EEN ZET DOEN. BEIDE SPELERS MOGEN OP ELK WILLEKEURIG MOMENT EEN HANDELING MET EEN SPEELSTUK DOEN.

De stukken moeten soldaten voorstellen, vertelt de handleiding. Er zijn drie verschillende tijdperken waaruit gekozen kan worden: de Middeleeuwen, de Eerste Wereldoorlog of de toekomst. Elk tijdperk heeft zijn eigen mogelijkheden maar bepaalt eveneens de functie van de soldaten. Elke speler krijgt een aantal verschillende stukken, in de Middeleeuwen krijgt men bijvoorbeeld een koning, een soort pionnen, zwaardvechters, een kanon, boogschutters en een strijdwagen. Deze hebben elk hun eigen kenmerken: een zwaardvechter kan patrouilleren, een doel aanvallen of bijvoorbeeld uitrusten.

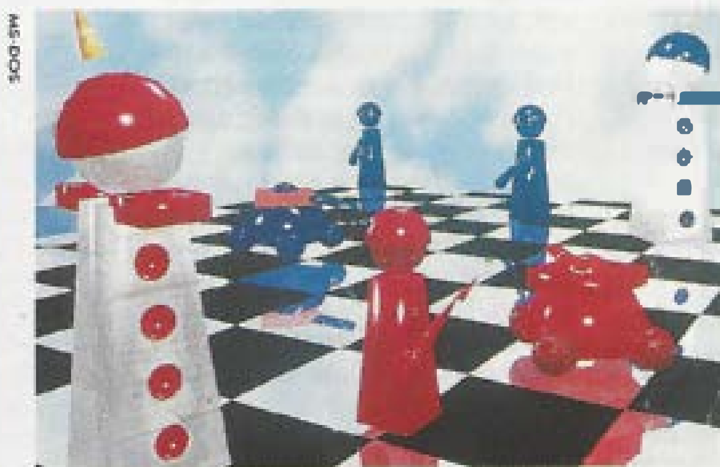
Dit complexe stelsel stukken dient zodanig gebruikt te worden dat de andere speler verslagen wordt. Maar in de tijd dat u zet, zet de tegenstander ook.

Voor de uitvoering gebruikt Three-Sixty Software een Super VGA scherm volgens de VESA standaard, waarop het bord en een groot aantal iconen en buttons is afgebeeld. Gelukkig kan het spel ook op normale videokaarten (VGA) gespeeld worden. Bij het spel wordt een groot aantal drivers geleverd om deze VESA standaard te ondersteunen.

Een zeer moeilijk te doorgronden spel, dit *Theatre of War*. De installatie was al een punt op zich. In gewone VGA-mode is het beeld heel onoverzichtelijk, dus ik moest de juiste VESA driver voor mijn grafische kaart uitzoeken.
Van strategie spelen in realtime hou ik eigenlijk helemaal niet, ik wil tijd hebben om te kunnen nadenken. En dat realtime valt trouwens wel een beetje tegen: als ik een zet wil doen, duurt het een paar seconden voor ik reactie krijg van mijn computer. Om dit spel goed te kunnen spelen heb je toch wel een snelle 386/486 nodig.

Dit is echt een spel om zelfs eerst eens goed naar te kijken!
Laurens van Wijk

PRODUKTINFO



Fabrikant: Three-Sixty
MS-DOS: ƒ 139,50/BEF 2699
Beeld: VGA/MCGA/SVGA
Geluid: AdLib/Soundblaster/Thunderboard/Pro Audio Spectrum
Min. config: 640K (VGA/MCGA) 2Mb (SVGA), 286, 10Mhz, harddisk

OP DE ZEEPKIST

In deze rubriek kunt u, gewaardeerde lezer(es), uw wagen en opmerkingen kwijt. Tegenwoordig beheer ik, Joy, deze rubriek, dus richt uw aan alle brieven aan:

OP DE ZEEPKIST, T.A.V. JOY, POSTBUS 74034, 1070 BA AMSTERDAM.

De beste brief iedere maand verrassen we met software (vermeldt dus altijd uw computer), een T-shirt of wat Dokter Stikkie kon missen. Het is niet altijd mogelijk brieven volledig te plaatsen, in zo'n geval worden de belangrijkste vragen/opmerkingen geplaatst. Gezien de grote hoeveelheid correspondentie is persoonlijke beantwoording niet altijd mogelijk.

Hallo, allemaal weer. Deze keer sluiten we de discussie over slechte verkrijgbaarheid af met de langverwachte reactie van HomeSoft, volgens sommige inzenders de despoot die het kopen van spellen in Nederland zowat onmogelijk maakt.

Geachte lezers van Hoog Spel

Uit vorige reacties in Hoog Spel is gebleken dat sommigen van jullie de verkrijgbaarheid van spelsoftware niet optimaal vinden.
Graag zouden wij in hoofdlijnen het een en ander verduidelijken omtrent de leverbaarheid en de verkrijgbaarheid van computergames.

Homesoft importeert computerspellen uit de gehele wereld. Dit betekent dat wij (noodgedwongen) een selectie moeten maken uit het enorme aanbod dat iedere week wordt uitgebracht. Belangrijkste kriterium voor HomeSoft is natuurlijk of we zo'n produkt in de Benelux markt kunnen verkopen. Gelukkig hebben wij daar zeer bekwame mensen voor, maar het blijft natuurlijk moeilijk om in een snel veranderende markt te voorspellen welke spellen een groot succes worden en welke niet.
Ons assortiment verandert elke week; iedere week nieuwe titels en iedere week titels welke op 'uitloop gezet worden' wat betekent: die wij niet meer inkopen.
Uiteraard maken onze klanten op hun beurt ook weer een keus uit ons assortiment. Zij kunnen onmogelijk het risico nemen alles wat Homesoft voert in hun winkel te zetten, net zo min als Homesoft onmogelijk alles kan opnemen wat uitkomt.

Wat wij met name de laatste tijd waarnemen is, dat veel computerwinkels geen software meer willen verkopen. Hardware is het toverwoord, ondanks de enorme dumping (verlies) die momenteel plaats vindt; ik neem aan dat jullie allemaal de kranten lezen. Op de een of andere manier hebben deze winkels besloten dat software - en dan met name spelsoftware - ook geen winst kan opbrengen. Onterecht, zeker gezien jullie geklaag, maar tot op heden is het mij niet gelukt deze inkopers daarvan te overtuigen. Misschien helpt een massale ingezonden-brieven-actie, wie weet?

Terug naar de realiteit, een goed, uitgebreid assortiment gamesoftware vind je dan ook voornamelijk bij warenhuizen, Maalbedrijven en speciaalbedrijven zoals Funtronics, Mega World, V&D, Calinoro, Dixons, Elektronikaland, Virgin en sinds kort de Computer Company.
Het vervelende van deze ontwikkeling is dat je naar een redelijk grote stad moet gaan om een goed assortiment software te vinden, of bij je plaatselijke dealer een klantenbestelling moet opgeven, met inderdaad een grote kans dat je een tijdje moet wachten. Een winkel zoals die van Stimpel in Hoorn (waartegen Wouter v.d. Lubbe in Hoog Spel 11 zo - onterecht overigens - tekeer ging), waar je ruime keus voor diverse computersystemen hebt, zijn er helaas maar weinig. Gelukkig zijn er voor diegenen die 'in the middle of nowhere' wonen postorderbedrijven.

Homesoft zal zich altijd voor 100% inzetten om een goed assortiment software in de Nederlandse markt te zetten, een goed voorbeeld hiervan is het EDOS systeem.
Bovendien, vergeet niet, wanneer je radeloos bent kun je ons altijd nog bellen: 023-311241 (kantooruren) en vragen naar het adres van een dealer bij jou in de buurt.

Met vriendelijke groet,

Henk Hoogendoorn
Sales manager HomeSoft

Wel lezers, hiermee sluiten we deze discussie af. Als ik HH goed begrijp is het meer de houding van de winkeliers die ons probleem veroorzaakt dan dat HomeSoft de winkels indoctrineert, zoals Reinard Begefinks in HS10 probeerde te bewijzen. Misschien is het verstandig dat wanneer je een spel wilt hebben je dat bij Het Betere Spel bestelt. De prijzen daar zijn lager dan de marktprijzen, bovendien heb je als abonnee (snel even worden, krijg je gratis het unieke Dr. Stikkie kwartetspel) ook nog eens 10% korting.

• •

Beste Joy

In 'Op de zeepkist' van Hoog Spel 7 stond vermeld dat jullie met ingang van het volgende nummer ook Machintosh spellen zouden gaan bespreken. In nummer 8 vond ik slechts de vermelding dat SimAnt voor de Mac verkrijgbaar is. Ik dacht dat jullie natuurlijk even op gang moesten komen, maar in de nummers 9, 10 en 11 was zelfs helemaal niks meer te vinden. Dit heeft mij uiteraard diep teleurgesteld, en ik hoop dan ook dat ik in de volgende nummers een of meerdere echte Mac recensies kan vinden. En begin nu niet meteen weer te zeggen dat er zo weinig te krijgen valt, want Computer Collectief levert momenteel een redelijk aanbod aan Mac spellen. Neem nou bijvoorbeeld *Prince of Persia*. Dit spel mag dan wel meerdere malen voor andere computers besproken zijn, maar hebben jullie ooit gezien hoe mooi dit is op de Mac? En dat geldt voor veel meer spellen. Dus laat zien wat jullie kunnen. Trouwens de DTP computer zal vast een goede testmachine zijn (voor het geval dat jullie komen met 'we hebben geen testmachine').
En verder nog een tip voor de gefrustreerde spellenkopers: bestel gewoon per postorder in de USA. Laat je vader een VISA card aanschaffen, en je kunt de spellen voor lage prijzen naar Nederland halen in slechts twee of drie dagen (Sierra's heb je bijvoorbeeld voor ongeveer ƒ 80,00). En voor de Macceers geldt uiteraard hetzelfde, maar zij kunnen ook eens informeren bij de Mac-GG te Bussum. Zij importeren kosteloos uit de VS, mits je lid bent.

De groeten
Marijn Koch, Heteren

Marijn, om te beginnen, in dit nummer vind je een recensie van Hellcats en inderdaad, ons DTP team heeft zich daarover gebogen. Gelukkig bleken ze ook nog verstand van spellen te hebben. In de komende nummers meer van Rob en Eddie. Ten tweede: je hebt gelijk - en niet. Ik weet niet hoe jij je spellen uit Amerika importeert maar het is niet helemaal eerlijk de Amerikaanse prijzen rechtstreeks te vergelijken met de prijzen hier. Om te beginnen komt er bovenop de geadverteerde Amerikaanse prijs nog eens de sales tax van ongeveer 6%; althans wanneer je in Amerika zelf zou kopen. Koop je echter vanuit Nederland dan moet je niet alleen wachtkosten betalen (wat kan oplopen tot meer tien procent van het aankoopbedrag), maar ook loop je de kans dat je invoerrechten moet betalen (meestal 5,05%) plus BTW over het totaalbedrag. Laat je het spel echter meesmokkelen door een kennis dan gebeurt dit niet, uiteraard. Het is wel zo dat postorderbedrijven in Amerika vaak speciale aanbiedingen hebben waardoor een spel extra goedkoop wordt. Wijzelf maken daar ook af en toe gebruik van, maar we moeten eerlijkheidshalve toegeven dat we daar niet echt enthousiast over zijn. Zo kochten we voor een kennis Ultima 7 in Amerika, en zoals bekend stikt dat van de bugs. Gevolg was dat we het hele spel konden weg flikkeren (het Amerikaanse postorderbedrijf gaf niet thuis), terwijl iemand anders die het spel bij Dixons kocht bij HomeSoft tegen betaling van materiaal & handlingkosten de nieuwste versie kreeg.

Het blijft een moeilijk onderwerp, waarbij wij persoonlijk de voorkeur geven aan een Nederlandse vertegenwoordiger die je gewoon kunt opbellen met je probleem - en dan ook een begrijpelijk antwoord krijgt. Bij die Amerikaanse postorderbedrijven kun je dat gevoeglijk op je buik schrijven.

• •

Beste Joy

Graag wil ik je enkele vragen stellen.
1. Ik zie dat er weinig platformspellen of aktiespellen zijn op PC. Op Amiga en Atari ST zijn er wel veel. Waarom maken de fabrikanten er dan geen? De PC heeft toch tal van voordelen in vergelijking met de Amiga en de Atari ST. De PC heeft meer kleuren, draait rapper (Mhz), enz. en toch! Als de fabrikanten het wilden, dan ben ik er zeker van dat er prachtige spellen op de PC gemaakt kunnen worden, die niet ver van de arcade zullen afwijken. Kijk bijvoorbeeld naar Final Fight op Amiga en Atari. Waarom?
2. Waarom testen jullie geen spellen op de familie van de PC ENGINES of de NEO GEO? Zijn er dan (bijna) geen vertegenwoordigers van die consoles in België en Nederland?
3. Jullie zeiden in Hoog Spel 6 dat je VGA en EGA niet op CGA/Hercules konden runnen. Ofwel is het een drukfout, ofwel liegt mijn vriend, maar hij heeft een VGA 16 kl. en kan dat op CGA runnen.
4. Kan men een CD-ROM op de Soundblaster 2.0 aankoppelen?
5. Tenslotte wou ik je nog vragen of je oude nummers van Hoog Spel kunt nabestellen door een overmaking op jullie Belgische bank?

Met vriendelijke groeten,

Vixatry Liamkeo, Lokeren

Beste Vixatry,

1. *Op de een of andere manier wordt de PC meer als een adventure en simulatie computer gezien. Nu is dat wel begrijpelijk, het kost de nodige moeite een snel actie spel voor PC zodanig te programmeren dat het ook nog snel blijft. Voorbeelden van geslaagde platform-spellen zijn Titus The Fox en Bluesbrothers. Wij je schieten dan kan ik Xenon of Stellar 7 aanbevelen.*
2. *Omdat deze machines tot op heden niet officieel verkocht worden in Nederland en België. Wij recenseren uitsluitend dat wat overal te koop is, en dat kun je van de Neo Geo en de PC Engine niet echt zeggen. Maar dat schijnt wat betreft de Neo Geo binnenkort gelukkig te veranderen.*
3. *Zoals je het stelt begrijpen we er niks van, maar er zijn inderdaad emulatie-programma's om bijvoorbeeld CGA op Hercules te laten draaien. Ook voor de andere resoluties geldt dit, doch het blijft een kwestie van proberen. Geen enkele emulator werkt 100%!*
4. *Ja, maar alleen een Matsushita drive, dus geen SCSI drive die volgens MicroSoft noodzakelijk is.*
5. *Nee, de bankkosten zijn zo hoog dat we er dan geld op toeleggen.*

Tot schrijvens, Joy



OP HET EERSTE GEZICHT HEEFT HET SPEL THE HUMAN STEVIG LEENTJEBUUR GESPEELD BIJ LEMMINGS VAN PSYGNOSIS. NAAR VERLUIDT WAS DIT BERICHT OOK TOT DE BURELEN VAN PSYGNOSIS DOORGEDRONGEN EN WAS MEN DAAR ZEER BENIEUWD OF MEN DE MAKERS VAN THE HUMANS EEN GEZELLIG PROCESJE WEGENS PLAGIAAT KON AANDOEN.

THE HUMANS



Op een gegeven moment beschikt de stam zelfs over zijn eigen huismagiër welke onder bepaalde omstandigheden zijn toverkunsten kan aanwenden. U kunt dan bijvoorbeeld een stamlid veranderen in een rol touw als dat zo uitkomt.

EVOLUTIE

Als het spel begint kunnen de Humans - behalve lopen en in een afgrond storten - nog maar bitter weinig. Ze hebben nog maar net ontdekt dat ze op elkaars schouders kunnen klimmen om zo naar hoger gelegen platformen te klauteren. Verder reikt hun kennis op dit moment nog niet.

Naarmate het spel vordert maken de holenmensen zich meer kennis eigen. Zo leren ze bijvoorbeeld dat een speer ook als polsstok kan worden gebruikt, zodat ze over gaten en ondoordringbare braamstruiken kunnen springen. Weer wat later in het spel slaat een komeet te pletter op de Aarde en veroorzaakt een bosbrandje. Zo ontdekken de stamleden vuur, en het feit dat die vervelende braamstruiken kunnen branden. Nog verder in de evolutie wordt het wiel uitgevonden en men leert al snel welke voordelen dat biedt voor degene die erop rijdt.

Maar ook ontdekken de Neanderthalers al spoedig dat de Tyrannosaurus Rex niet alleen enorm groot, maar ook van nature een vleeseter is. Het is dus oppassen niet tussen zijn kaken vermalen te worden. Soms vliegt er een pterodactylus voorbij, een dier waarvan de bewoners niet veel te vrezen hebben. Integendeel, het beestje is graag bereid mensen op zijn rug mee te laten vliegen.

PUZZELEN

De speler bestuurt een aantal kleine wezentjes die bepaalde opdrachten moeten uitvoeren. Deze opdrachten luiden meestal: zoek de uitgang, redt een gevangene of vindt een bepaald voorwerp.



Hier en daar treft men ook wel eens een schakelaar aan die een onneembare muur als bij toverslag in het niets laat oplossen zolang iemand erop blijft staan. Het bevrijden van gevangenen kan overigens ook gebeuren wanneer dat niet de eigenlijke opdracht voor het uitspelen van het betreffende level is. Eenmaal bevrijd sluit het ventje zich namelijk bij uw stam aan. En, hoe meer personen uw groep telt, des te meer bonuspunten verdient u aan het einde van elk level.

De handelingen spelen zich steeds af in een omgeving die meerdere beeldschermen groot is en uit verschillende platformen bestaat. Hier en daar zijn ladders die beklommen kunnen worden en wankele touwbruggen. De touwbruggen kunnen slechts één maal gebruikt worden omdat de bodem er onderuit valt als iemand er overheen wandelt.



EENDRACHT

Het aantal mensen dat u bestuurt varieert per level. De mannetjes worden door de speler onafhankelijk van elkaar bestuurd. (Wil men iemand anders besturen dan zal die persoon moeten worden geselecteerd.)
Zolang iemand nog niets in zijn handen heeft kan hij alleen lopen en een stamlid op zijn schouders laten klimmen. Op het moment dat hij iets opraapt verschijnt onder in beeld een andere set iconen waarmee het voorwerp kan worden gebruikt. Een speer kan bijvoorbeeld worden geworpen, er kan mee gesprongen worden en men kan hem laten vallen.
Het is nu de kunst om de bewoners in hechte samenwerking de problemen te laten oplossen. Als er drie man voor een kloof staan en samen maar één speer hebben dan laat u er dus één naar het andere platform springen en vandaar de speer teruggooien, zodat de anderen ook veilig over kunnen komen.

Elk level kent zijn eigen tijdlimiet waarbinnen het moet worden opgelost. Lukt dit niet, dan is het spel afgelopen. U hoeft dan gelukkig niet helemaal van voren af aan te beginnen aangezien na elk level een wachtwoord gegeven wordt.

Na het bereiken van een mijlpaal in de evolutie, zoals het ontdekken van vuur of de uitvinding van het wiel, wordt het spel onderbroken door een krantebericht waarin van dat heuglijke feit melding wordt gemaakt. Uiteraard bestaat de krant uit een platte steen waarin het bericht is gebikt.
Vervolgens wordt een kort tekenfilmpje getoond waarin men nog eens kan zien hoe een bepaalde ontdekking tot stand is gekomen.

Het idee achter The Humans is leuk en wijkt voldoende af van Lemmings om ongeheet te zijn.
Het spel zit vol met leuke grappen en grollen. Zo overkwam het mij bijvoorbeeld eens dat ik een struik in brand stak terwijl daar iemand anders dicht bij stond. Té dicht bij bleek toen het arme kereltje ook vlam vatte en er wat verkoolde resten achterbleven. Een andere aardige grap vond ik toen ik met het wiel over de tenen van iemand anders heen reed. Het slachtoffer staat dan te hinkelen van de pijn.

The Humans is al met al een leuk puzzelspel maar - en dat geldt voor de meeste spellen uit dit genre - ik vraag me af of iemand het nog eens speelt wanneer alle 80 levels zijn opgelost.

Mart Wills

PRODUKTINFO

Fabrikant: Mirage/Imagitec Designs
Amiga (1Mb): ƒ 119,00/BEF 2299
MS-DOS: ƒ 139,50/BEF 2699
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 640K, 286, 10 Mhz, harddisk

LOST Treasures OF Infocom

ENIGE TIJD GELEDEN BRACHT VIRGIN EEN AANTAL OUDE TEKSTADVENTURES VAN INFOCOM OP DE MARKT TEGEN ZEER AANTREKKELIJKE PRIJZEN. NU DOET ACTIVISION DIT NOG EENS DUNNETJES OVER MET TWEE COMPILATIES ONDER DE TITEL *LOST TREASURES OF INFOCOM*. DEEL 1 BEVAT 20 TITELS, TERWIJL IN HET TWEEDE DEEL NOG EENS 11 TITELS ZIJN SAMENGEBRACHT.

TERUG NAAR DE ROOTS

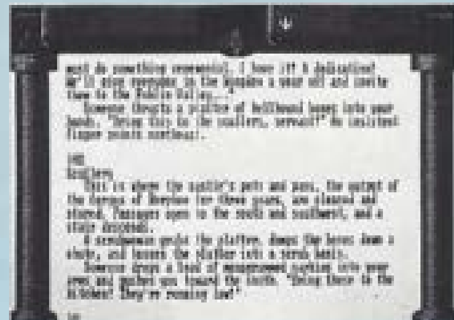
Aan het einde van de jaren '60 ontwikkelde een zekere William Crowther aan de universiteit waaraan hij verbonden was een computerspel dat *Colossal Cave Adventure* gedoopt werd. Dit spel, dat ook wel *Original Adventure* wordt genoemd, stond aan de wieg van een lange ontwikkeling. In die tijd waren avonturen als *Police Quest* of *Indiana Jones* volstrekt ondenkbaar, omdat het gewoon onmogelijk was om graphics op een computer te genereren. Een adventure bestond uit het intikken van opdrachten, waarna het beeldscherm een lap tekst vertoonde waarin werd uitgelegd wat de ingevoerde opdracht voor resultaat had gehad.

In 1977 schreven studenten van de Massachusets Institute of Technology (MIT) het adventure *Zork*. Deze uitbreiding van *Colossal Cave* was op de campus zo populair dat men in 1979 het bedrijfje Infocom oprichtte. *Zork* werd in drie delen opgesplitst, zodat het begin 1980 ook voor homecomputers beschikbaar kwam. Vanaf dat moment was Infocom een begrip. Met de regelmaat van de klok werden nieuwe avonturen uitgebracht die - op een enkele uitzondering na - van zeer hoge kwaliteit waren. Het grootste deel van deze legendarische tekstadventures is nu door Activision opnieuw uitgebracht en gebundeld in twee compilaties.

LOST TREASURES

De eerste compilatie bevat, gerangschikt naar het soort spel, de volgende 20 titels:
Zork 1, Zork 2, Zork 3, Zork Zero, Beyond Zork, Enchanter, Sorcerer, Spellbreaker, Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Starcross, Suspended, Planetfall, Stationfall, Ballyhoo, Suspect, Deadline, Witness, Moonmist, Infidel en *Lurking Horror*.





Deze meeste van deze spellen vallen in de categorieen fantasy, detective en science fiction avonturen. Vreemde eenden in de bijt zijn *Infidel* en *Lurking Horror*. Het eerste speelt zich af in het oude Egypte en de tweede titel doet al vermoeden dat we hier te maken hebben met een griezelverhaal.

In de tweede compilatie vinden we de volgende 11 titels:

A mind forever voyaging, Cutthroats, Wishbringer, Seastalker, Trinity, Hollywood Hijinx, Nord and Bert couldn't make head or tale of it, Plundered Hearts, Borderzone, Sherlock: The riddle of the Crown Jewels en *Bureaucracy*.

Uit deze reeks zijn *Nord and Bert* en *Bureaucracy* de meest uit de pas lopende spellen. In *Bureaucracy* is uw belangrijkste taak om de bureaucratie te doorbreken en een adreswijziging doorgevoerd te krijgen in de computer van de bank. Dit adventure is gemaakt door Douglas Adams, die ook aan *Hitchhiker's Guide* meewerkte. Het verhaal is gebaseerd op de belevenissen van Douglas Adams zelf, nadat hij was verhuisd. Na veel ergernis en moeite zond zijn bank hem eindelijk een excuusbrief voor het veroorzaakte ongemak. Naar het oude adres wel te verstaan......

Nord and Bert is in de strikte zin des woords eigenlijk geen adventure. Het is meer een verzameling woordspelingen. Het spel is dan ook het minst succesvolle uit de geschiedenis van Infocom.

KARAKTERISTIEKEN

Het voert te ver om al deze titels binnen het kader van deze recensie afzonderlijk te behandelen, maar een aantal titels willen we toch wel even uitlichten omdat ze afwijken van het standaard adventure zoals dat door Infocom werd gemaakt. Voor een korte beschrijving van de overige titels verwijzen wij naar het adventure overzicht zoals wij dat in Hoog Spel 4 tot en met 7 hebben gepubliceerd.
Als eerste willen we *Beyond Zork* uitlichten. Dit spel wijkt qua presentatie nogal af van de overige Infocom spellen. Het is nog steeds een puur tekst avontuur, maar langs de rand van het beeldscherm wordt gewerkt met wat graphics. Hierdoor is dit het enige spel uit de serie dat niet op een monochroom scherm draait. Er is minimaal CGA voor benodigd. Een ander spel dat wat afwijkt van de rest is *Zork Zero*. Dit is namelijk niet een puur tekstavontuur. Het spel bevat wat RPG elementen.
Ook afwijkend van de standaard zijn een aantal titels doordat ze ingebouwde hints bevatten. Dit zijn: *Zork Zero, Nord and Bert, Borderzone* en *Sherlock*.

PRODUKTINFO

Lost Treasures of Infocom 1
Fabrikant: Activision/Infocom
MS-DOS: ƒ 169,50/BEF 3279
Beeld: Herc/CGA/EGA/VGA
Geluid: geen
Min. config: 512K, XT

N.B. Voor Zork Zero is minimaal CGA benodigd.

Lost Treasures of Infocom 2
Fabrikant: Activision/Infocom
MS-DOS: ƒ 129,50/BEF 2499
Beeld: Herc/CGA/EGA/VGA
Geluid: geen
Min. config.: 512K, XT

Beide compilaties zijn voor dezelfde prijs ook leverbaar op CD-ROM.

Toen ik *LTOI* ontving moest ik even terugdenken aan de brief van Hans Griemink (Hoog Spel 9). Het leek erop of zijn ergste nachtmerrie - een baksteen in de doos om het spel meer 'gewicht' te geven - eindelijk was uitgekomen. Gelukkig bleek het gewicht geheel te worden veroorzaakt door nuttige inhoud van de doos.

Behalve de diskettes bevat *LTOI 1* een lijvige handleiding, kaarten van de adventures en een herdruk van alle originele hintboeken in een boek van bijna 350 pagina's!

Vreemd genoeg worden deze hintboeken en/of kaarten niet meegeleverd met *LTOI 2*.

Ook opvallend is natuurlijk het ontbreken van *Leather Goddesses of Phobos* in deze reeks. Blijkbaar berusten de rechten van dit spel nog steeds bij Infocom.

Voor de liefhebbers van het adventure in zijn oervorm zijn deze compilaties een must. Ik garandeer u dat u hiervan maanden lang plezier zult hebben tegen een prijs die eigenlijk onvoorstelbaar is. Vooral *LTOI 1* is uiterst voordelig aangezien u voor ongeveer ƒ 8,50/BEF 165 per spel ook nog een het hintboek krijgt. *LTOI 2* is per spel wat minder voordelig, maar toch blijft ƒ 11,75/BEF 225 eigenlijk geen geld voor zoveel speelplezier.

Verplichte kost voor de ware avonturier.

Helen Balens

TRADITIONEEL GEZIEN HEEFT DE PC HET WAT GELUID BETREFT ALTIJD MOETEN AFLEGGEN TEGEN DE AMIGA EN DE ATARI ST. ZELFS DE COMMODORE 64 PRESTEERT MEER OP DAT GEBIED DAN DE DOORSNEE PC.

MEDIAVISION

CD GELUID UIT UW PC

Gelukkig is daar sinds enige tijd verandering in gekomen. Dankzij geluidskaarten werd het mogelijk muziek en geluidseffecten van redelijke kwaliteit uit een PC te krijgen. Dat hiervoor naast de geluidskaart meestal ook nog eens luidsprekertjes aangeschaft moesten worden, deed daar niet aan af. In een meer algemeen overzicht inzake geluidskaarten Hoog Spel 7, stopten we het *Thunderboard* van Mediavision aan. Die, voor dat moment (eind 1991) nieuwe, kaart is AdLib en Soundblaster compatibel en heeft - zeker tegenwoordig - een zeer gunstige prijs/kwaliteit verhouding. Ook is er nu een speciale *Windows* versie van het *Thunderboard* leverbaar.

Onlangs verscheen een radicaal nieuwe kaart van Mediavision, de *ProAudio Spectrum 16* (Fiema *PAS16*). Dit is de eerste echte 16 bit geluidskaart. Tot op heden waren alle kaarten - *AdLib*, *Soundblaster (Pro)*, *Thunderboard*, *Soundmaster* et cetera - 8 bit kaarten. Ook al past een kaart uitsluitend in een (lang) 16 bit AT slot, dan wil dat nog niet zeggen dat die kaart ook daadwerkelijk 16 bits is. In feite werken alle gewone kaarten slechts met 8 bit geluid en geluidsamples. Het grote voordeel van 16 bit is dat een betere kwaliteit geluid mogelijk is, in feite zelfs CD kwaliteit.

De PAS16 wordt geleverd met zeer uitvoerige handleiding, installatie diskettes, diverse utilities en drivers voor Windows 3.1. Na installatie blijkt dat er een driver MVSOUND.SYS via het CONFIG.SYS bestand opgestart wordt. Deze driver, welke ook in hoog geheugen te plaatsen is, zorgt voor de volumeregeling plus de instellingen van de DMA- en IRQ adressen van de kaart. In de meeste gevallen is dit voldoende, alhoewel in exceptionele configuraties jumpers op de kaart verplaatst moeten worden. Het volume is nu via het toetsenbord harder, zachter of zelfs geheel uit te zetten. Dat scheelt in ieder geval weer het zoeken naar dat volumewieltje of knopje ergens achterop de computer waar de andere kaarten gebruik van maken.

Bij de *PAS16* worden verschillende applicaties standaard bijgeleverd. *Stereo Studio F/X* is een gemakkelijk te bedienen editor voor geluiden (waveform editor) die wat lijkt op *Voice Editor 2* welke bij de *Soundblaster* geleverd wordt, doch veelzijdiger is. Het programma werkt met een fraaie grafische interface. Met *Stereo Studio F/X* kunt u zelf geluiden opnemen, weergeven en diverse effecten toepassen, ook laat u VOC (Soundblaster) en bmate files verwerken. Uiteraard kunnen standaard multimedia bestanden (.WAV) gebruikt worden. Jammer genoeg ondersteunt dit programma de specifieke 16 bit mogelijkheden van de *PAS16* niet.

Trakblaster Pro is een programma dat MOD Files (o.a. Amiga) kan afspelen. *Trakblaster 2.0* is als public domain leverbaar, doch dit ondersteunt uitsluitend de mono Soundblaster. De Professional versie die Mediavision bij de *PAS16* levert is werkelijk 44Khz stereo. *Audiomate* is een programma dat het mogelijk maakt bij zakelijke toepassingen als *Autodesk Animator*, *Autodesk 3D Studio* en *Harvard Graphics* synchroon met de gepresenteerde beelden geluiden af te spelen. Voor muziektoepassingen treffen we *SP Spectrum Sequencer* aan, afgeleid van Voyetra's *Sequencer Pro*. Deze sequencer is bedoeld voor MIDI opname en weergave en kan zowel gebruikt worden voor de interne FM-synthesizer als MIDI-toetsenborden. Meer dan 160 pagina's worden in de handleiding aan dit programma besteed. Als extra wordt bijgeleverd FM-Edit waarmee u het timbre van diverse geluiden kunt aanpassen. U kunt ook de diverse inputs van de kaart (zoals CD-audio, FM synthesizer, PCM samples) mixen. Uiteraard zijn er verder programma's om WAVE-bestanden af te spelen en om zelf bestanden op te nemen. Het programma Monologue zet tekst om naar spraak waarmee ASCII files hoorbaar gemaakt kunnen worden (overigens met een afschuwelijk Amerikaans accent).

Ook aan Windows is gedacht. Verschillende geluidmixers worden bijgeleverd, evenals alle benodigde drivers (inclusief DLL's voor Windows 3.1 en Windows met Multimedia).

ERVARINGEN

Tijdens het experimenteren met deze kaart blijkt steeds weer de geweldige kwaliteit. Ook qua mechanische afwerking valt de professionele kwaliteit op. De vierdubbele afscherming zal over het algemeen beïnvloeding van de geluidskwaliteit door instraling van de videokaart of de voeding van de PC voorkomen.

De PAS16 beweert compatibel te zijn met de Soundblaster, maar dat is niet helemaal waar. Om te beginnen worden de Soundblaster Pro en Soundblaster 2.0 niet ondersteund, de PAS16 is *Soundblaster 1.5* compatibel. Waarbij we wel voor de vreemde gewaarwording kwamen te staan dat bij *Links 386 Pro* juist wel weer 2.0 gekozen moest worden om geluid te horen.

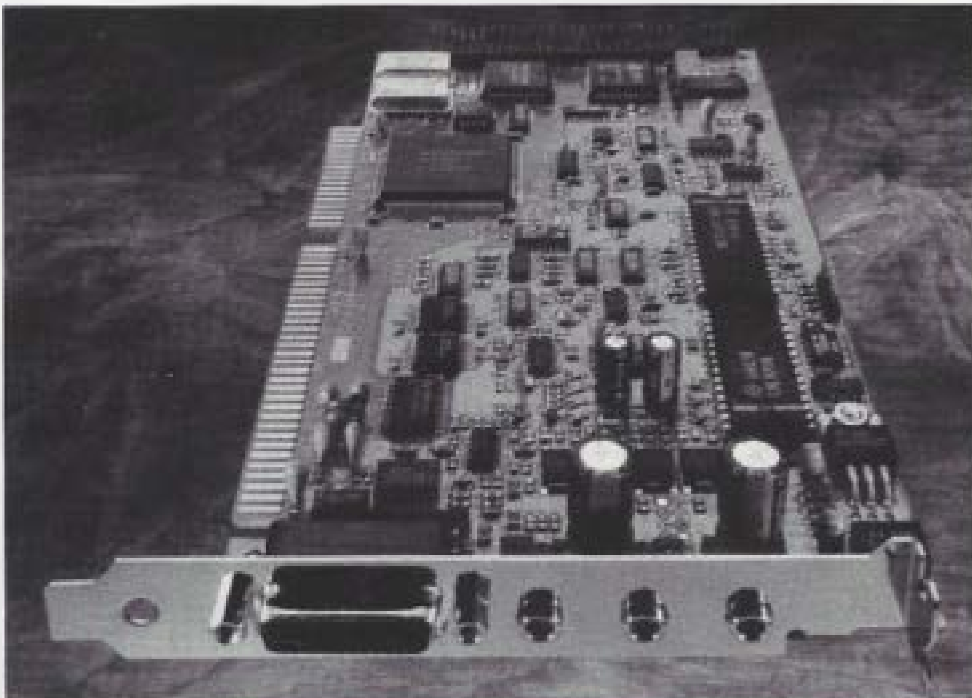
Na enig heen en weer gefax kregen we van Leonard Backus, de Europese salesmanager, te horen dat bewust gekozen is om SB PRO en SB 2.0 niet te ondersteunen. Niemand ontwikkelt immers software voor deze versie terwijl bijvoorbeeld Sierra, Dynamix en MicroProse in alle toekomstige spellen specifiek de PAS16 zullen ondersteunen.

MULTI MEDIA

De *PAS16* is Multimedia compatibel (MPC) en voldoet geheel aan de eisen zoals die door MicroSoft opgesteld zijn: minimaal 8 bit DAC, lineaire sampling (PCM), CD-ROM overdracht minimaal 150Kb/sec en nimmer mag meer dan 40% van de processortijd door de kaart worden gebruikt (iets waar de Soundblaster beduidende problemen mee heeft, 70% komt voor). De *PAS16* voldoet aan alle eisen en levert zelfs meer. Zo is de kaart leverbaar met een SCSI interface of een seriele Sony interface, waarbij de SCSI interface te prefereren is vanwege de mogelijkheid om bijvoorbeeld een dubbelesnelheid NEC CD-ROM speler aan te sluiten. In feite is SCSI altijd te prefereren, ook al is een SCSI CD-ROM speler iets duurder dan een seriële CD-ROM speler.

Dit is werkelijk een van de mooiste geluidsproducenten die we kennen, zeker voor deze prijs. Het is jammer dat in een aantal gevallen de spelsoftware in de fout gaat omdat men te specifiek voor Soundblaster geprogrammeerd heeft, maar dat zal in de directe toekomst zeker veranderen. We moesten soms fors experimenteren maar meestal kregen we de boel wel aan de praat. Wat ons betreft is met onmiddellijke ingang de *PAS16* op alle redactionele PC's standaard. En wanneer aangesloten op een HiFi installatie, zal bij experimenteren met ondermeer *Trakblaster Pro* een wereld voor u opengaan. Enerzijds zal u opvallen hoe beperkt (en slecht) de Soundblaster .VOC files klinken, anderzijds zijn de bijgeleverde MOD en WAV files wonderschoon. Het wordt dan een ware sport om geluiden te samplen om bij Windows-applicaties te gebruiken. Macintosh gebruikers kennen dat wel, kreten uit *Star Trek* of *Monty Python* bij een disk-handeling of een zware, vette boer wanneer iets gewist wordt.

Harry d'Emme



PRODUKT INFO

Fabrikant: Mediavision
Pro Audio Spectrum 16 SCSI
ƒ 849,00/BEF. 15669
Pro Audio Spectrum 16 Sony
ƒ 849,00/BEF. 15669
Thunderboard ƒ 299,00/BEF. 5549
Thunderboard Windows
ƒ 449,00/BEF. 8330

SCSI bekabeling plus drivers voor interne CD-ROM's ƒ 149,50/BEF. 2889
SCSI bekabeling voor externe CD-ROM's
ƒ 279,00/BEF. 5180
MIDI interface plus bekabeling
ƒ 199,00/BEF. 3659

Neem je nu zelf een jaarabonnement op Gitarist, dan krijg je de Gitaar Soundman gratis op de koop toe!



Dat is een voordeel van f. 49,95.

De Gitaar Soundman heeft direkt-effect: Je clipt 'm aan je broek, plugt je favoriete plank in, koptelefoon op oneindig en spelen maar!

Maandblad Gitarist voor je neus en je speelt ongestoord alle riffs, solo's en workshops na.

Een jaarabonnement voor 12 nummers Gitarist kost je slechts f. 75,-. Neem je nu een abonnement, dan krijg je er zo'n fantastische Gitaar Soundman t.w.v. bijna vijf tientjes helemaal voor niks bij.

En natuurlijk elke maand, een heel jaar lang, ben je up-to-date met de laatste nieuwtjes, achtergronden en ontwikkelingen uit de wereld van de (bas)gitaar.

De hele wereldscene komt in close-up bij je thuis. Elke maand opnieuw interviews met wereldgitaristen, kritische testen van bassen, gitaren, versterkers, effect apparatuur en workshops voor gitaar en bas.

Vul dus vandaag de bon nog in en stuur 'm direkt even aan ons op.

Oké, ik doe mee!

Noteer mij als abonnee (12 nummers) voor f. 75,- en geef mij maar zo'n fantastische Gitaar Soundman (t.w.v. f. 49,95) **gratis op de koop toe!** Natuurlijk wacht ik met betalen tot ik jullie acceptgiro heb ontvangen.

Naam:

Adres:

Postcode: Plaats:

Telefoon: Studie/beroep:

Ik bespeel (gitaarmerk en type): Handtekening:

80

Stuur deze bon in een ongefrankeerde envelop (kost je dus ook helemaal niks) naar: **Gitarist, Antwoordnummer 19384, 1000 WD Amsterdam.** Na ontvangst van het abonnementsgeld wordt de Gitaar Soundman bij je thuis afgeleverd.

Wil je dit blad liever niet beschadigen, dan maak je even een fotokopietje van deze bon en stuurt die op.

Gitarist nederlandstalige versie

AC/DC's ANGUS YOUNG

STEVE HARRIS

PIERRE BENSUSAN & LOWDEN

VAN HALEN MUSIC MAN

PURPLE'S GLOVER

CHRIS SQUIRE

Progressie in Level 42 MARK KING

Album SMITHEREENS boordevol hits

RICKENBACKER 370 DE TWAALFSNARIGE GITAAR

DE MAESTRO ECHOPLEX

FOOTBALL IS WAR!

RECENSENT ROB HUNTER SPEELDE TOT VIER JAAR GELEDEN ZELF FOOTBALL, DE LAATSTE TWEE JAAR VAN ZIJN FOOTBALL-CARRIERE BIJ DE HUIDIGE EUROPEES KAMPIOEN, DE AMSTERDAM CRUSADERS. EEN BETERE EXPERT KONDEN WE ONS NIET WENSEN VOOR DIT NIEUWE KONAMI SPEL..

NFL

The Road To The Superbowl

American Football... hotdogs, cola, cheerleaders en geheimde, breed gebouwde kerels die proberen elkaar de grond in te stampen. Heerlijk! Football is hier een redelijk onbekende sport, daarom eerst iets over het spel en de regels.

Football is nooit echt populair geweest in Europa. Volgens de Amerikanen komt dit omdat de Europeanen het te gewelddadig en ingewikkeld vinden. Europeanen vinden het over het algemeen echter te statisch, of zoals een (Europese) voetballanaat ooit tegen Rob zei: "die knapen springen bovenop elkaar, gaan al na 5 tellen liggen, dan ligt het spel voor weer een paar minuten dood, en dan beginnen ze opnieuw. Verschrikkelijk saai en langzaam."

Football is zeker niet langzaam, het is alleen een heel andere sport dan ons voetbal. Football is een strategiespel en het beste te vergelijken met een veldslag. Eén partij valt aan, het andere team is in de verdediging; ze worden dan ook Offense (aanval) en Defense (verdediging) genoemd.

Offense moet binnen 4 beurten (downs) de bal 10 meter (yards) zien te verplaatsen. Hiertoe mogen ze met de bal lopen of de spelverdeler (Quarterback) kan de bal gooien.

De taak van de verdediging is heel simpel: voorkomen dat de Offense die 10 yards terreinwinst boekt. Verdedigers bij Football mogen vrij veel; mogen Offensive spelers alleen duwen, defense spelers mogen een offense speler vastpakken en zelfs met een snoekduik bij zijn benen grijpen.
Slaagt Offense er in uiteindelijk de bal over de 0 lijn (endzone) te brengen, dan is er een Touchdown gescoord; dit levert zes punten op. Hierna krijgt de Offense nog een kans om een extra punt te scoren door de bal tussen de palen door te schieten, of de bal nogmaals in de endzone te krijgen door een normale play. Dit noemen we de Point After Try, en dit brengt nog eens één punt op. Wanneer het dus goed gebeurt, levert een aanval zeven punten op.
Lukt het Defense om de Offense tegen te houden dan staat de Offense bij de vierde beurt (down) meestal in de schop (punt) formatie. Een speciale balschopper (kicker) wordt het veld in gebracht om de bal zo ver of zo precies mogelijk te schoppen. Is men dicht bij de endzone van de tegenpartij dan kan een Fieldgoal geprobeerd worden; het tussen de doelpalen door schieten van de bal, over de lat. Dit levert toch nog drie punten op.
Na vier downs zonder resultaat, of na een touchdown of field goal, wisselen de teams. De Offense van uw team wordt vervangen door de Defense, en de tegenpartij mag aanvallen.

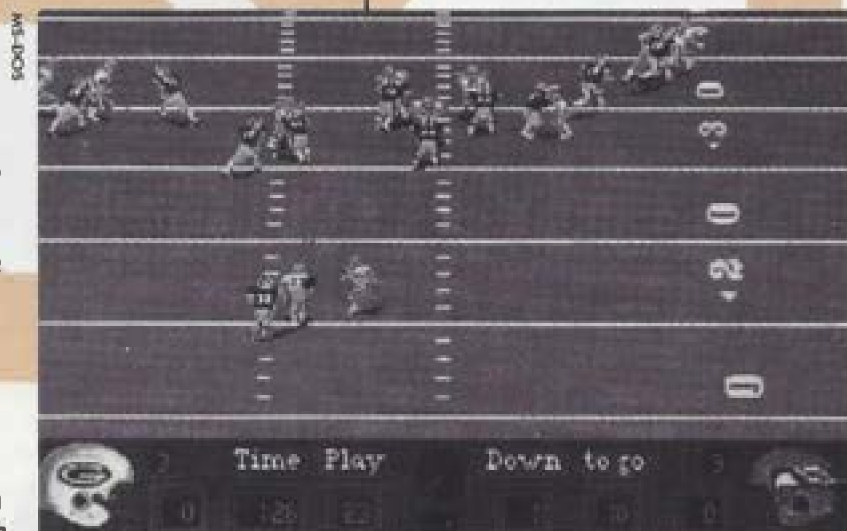
SEAHAWKS 0
BEARS 7
BUCCANEERS 0
LIONS 7
EAGLES 0
GIANTS 3
SPORTS UPDATE

**Dit is werkelijk ongelooflijk goed. Ik heb waarschijnlijk alle American Football computerspellen gespeeld die er zijn en dit is zonder twijfel het beste spel wat er is. Het is buitengewoon speelbaar, heeft veel opties, en waarschijnlijk de beste spelercontrole uit alle sportsimulaties.
De geluidseffecten zijn prima, men heeft voor de geluidskaartlozen onder ons gebruik gemaakt van REALSOUND, waardoor uit de simpele PC speaker nog prima muziek en geluidseffecten komen. Heeft u echter een Soundblaster of andere geluidskaart, dan wordt het smullen van de Audibles (aanwijzingen van de Quarterback) en het geluid van op elkaar botsende Offense en Defense. Het is zo realistisch, dat wanneer men in een uitwedstrijd een touchdown maakt, u het boegeroep van het publiek kunt horen. Wanneer het thuisteam scoort, of een overtreding (penalty) in hun voordeel wordt beslecht, hoort u het publiek juichen.
Ook voor professionals is dit een interessante simulatie, de mogelijkheid om zelf plays te maken geeft een echte American Football coach de mogelijkheid om zijn plays hier te testen tegen computergesimuleerde tegenstanders.**

Absolute beginners en geharde football-liefhebbers en spelers, maak een run naar de endzone van de computerwinkel, en duik op NFL, dit mag u niet missen!

Absolute Touchdown van Konami!

Rob Hunter



DE SIMULATIE NFL

In NFL (National Football League) is het uw taak om een Amerikaans team te trainen, en dan te begeleiden op de weg naar de play-offs, en uiteindelijk de Super Bowl. Dit is de finale van het American Football, welke één keer per jaar in januari wordt gespeeld.

In het trainingskamp kunt u nieuwe spelsituaties (plays) uitproberen, en geoefende spelers/coaches kunnen zelfs eigen plays proberen. Ook kunt u eventueel de gegevens van uw spelers aanpassen. Nadat u de plays hebt geoefend wordt het tijd voor de pre-season game. Dit is een oefenwedstrijd tegen een tegenstander uit de competitie (league). Pas na deze wedstrijd begint u aan de echte competitie.

Elke wedstrijd tijdens de competitie is van belang voor uw positie op de ranglijst, en de mogelijke kans op een plaats in de play-offs en de finale. Tijdens de wedstrijd hebt u alle mogelijkheden van een echt team. Alle mogelijke Offensive en Defensive plays zijn te spelen. U kunt deze bekijken als coach vanaf de zijlijn, of de controle over de spelers op het veld overnemen, en de bal zelf gooien of lopen.

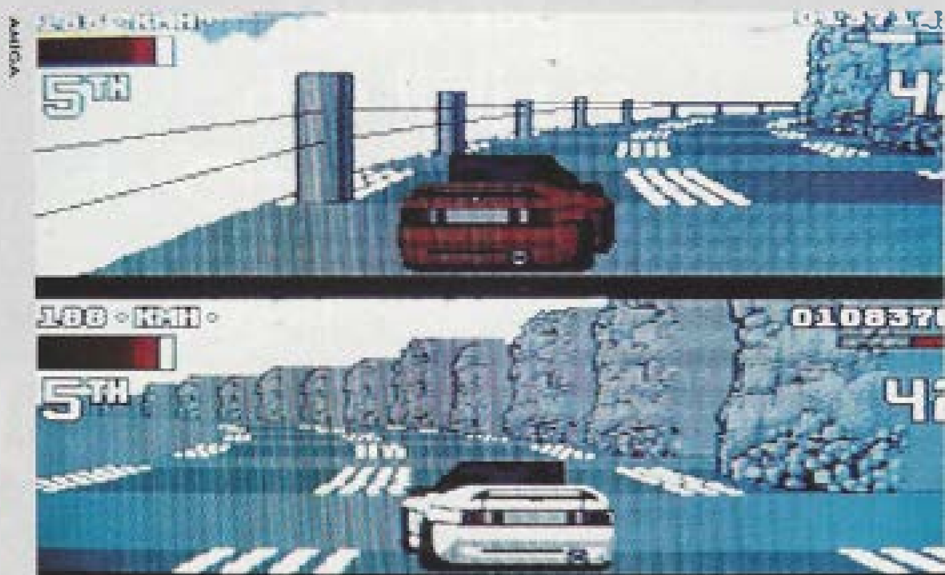
PRODUKTINFO

Fabrikant: Konami
MS-DOS ƒ 119,00/BEF. 2299
Video: EGA/VGA/MCGA
Geluid: Roland, Adlib, Soundblaster en Pro Audio Spectrum
Systeemeisen: 640K RAM, DOS 3.0 of hoger, 286 12MHz+, harddisk gewenst
Beveiliging: handleiding

Een Amiga versie volgt binnenkort.

NIEUWSTE KONAMI SPEL VOOR MS-DOS NU IN NEDERLAND LEVERBAAR!

LOTUS 3 - THE FINAL C



HA LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE (ZIE HOOG SPEL 2) EN LOTUS TURBO CHALLENGE 2 (ZIE HOOG SPEL 7) HEEFT GREMLIN NU HET DERDE EN, GEZIEN DE TITEL, LAATSTE DEEL UIT DE SERIE RACESPELLEN ROND DE *LOTUS* UITGEBRACHT.

OUD EN NIEUW

Eerst even het geheugen opfrissen: In *Lotus 1* moest men over een aantal circuits racen en daarbij steeds bij de eerste tien eindigen om aan de volgende race mee te mogen doen. In *Lotus 2* werden races gereden over acht verschillende parcours waarbij men controleposten binnen een bepaalde tijd moest passeren om verder te mogen.

In *Lotus 3 - The Final Challenge* zijn deze elementen samengevoegd tot één geheel. Er zijn echter wat nieuwe zaken toegevoegd. Men kan nu uit drie verschillende types Lotus kiezen, te weten: Lotus Esprit, Lotus Elan en de nieuwe Lotus M200. Ook zijn er vijf nieuwe 'scenario's' aan de bekende acht van Lotus 2 toegevoegd, namelijk: een level met wegversperringen, een tocht over een bergweg met gapende ravijnen, een race op een andere planeet waarbij men 'turbo' wegdek en laserkanonnen kan tegenkomen, een level waarin over een modderig bospad wordt gescheurd en tenslotte het level waarin harde zijwind een belangrijke rol speelt. Dit laatste is inderdaad een nouveauté in racespellen.



Het spel kan nog steeds gespeeld worden door 1 of 2 spelers. Ongeacht dit aantal deelnemers kan aan het begin van elk nieuw spel worden aangeven of men een tijdrit wil rijden (zoals in *Lotus 2*) of dat men tegen diverse computerlegenstanders rijdt (zoals in *Lotus 1*). Ook kan men kiezen voor een race over een circuit waarop dan meerdere ronden moeten worden gereden of dat een etappe met controleposten wordt afgelegd.

RECS

De belangrijkste toevoeging is echter een soort *construction kit* die in Lotus 3 is opgenomen. Nu moet men bij deze 'construction kit' niet denken aan moeizaam een circuit samenstellen uit rechte stukken en bochten, waarna vervolgens bomen en andere decorstukken moeten worden geplaatst. Nee, de programmeurs hebben dit op een geheel eigen manier vormgegeven. De speler kan namelijk elke gewenste combinatie van elf letters en twee cijfers intikken waarna de computer een parcours bouwt. Volgens de makers kunnen hierdoor maar liefst 3 triljoen (dat is dus een 3 met 18 nullen, oftewel een 3 miljard miljard) verschillende circuits worden ontworpen. We hebben het niet nagerekend, maar gezien onze ervaringen met programmeurs zal dit getal lichtelijk overdreven zijn aangezien het verschil tussen twee circuits vaak zo minimaal zal zijn dat de speler dit niet eens opmerkt. Dit neemt niet echter weg dat het een aardige vondst is.
Een andere manier om zelf banen te ontwerpen is door de waarde voor een tiental variabelen met behulp van de joystick te wijzigen tussen de 0 tot 100%. Men kan hierdoor de verhouding bochten en rechte stukken, het aantal hindernissen, de lengte van het parcours en de moeilijkheidsgraad beïnvloeden. Al deze veranderingen leveren dan weer een wachtwoord op van 11 letters en 2 cijfers zodat men geslaagde banen altijd weer kan oproepen (als het wachtwoord werd genoteerd althans).

GUY SPY AND THE CRYSTALS OF

U WORDT GESOMMEERD ZICH ONMIDDELLIJK TE MELDEN BIJ HET HOOFD VAN DE INTERNATIONALE VEILIGHEIDSDIENST. HIER HOORT U DAT SPIONNEN HEBBEN VASTGESTELD DAT AARTSVIJAND BARON VAN MAX DE LEGENDARISCHE KRISTALLEN VAN ARMAGEDDON HEEFT BEMACHTIGD. HIERMEE KAN VON MAX ZIJN ALLESVERNIETIGENDE WAPEN VOLTOOIEN.
U SPEELT DE ROL VAN *GUY SPY*, DE MEEST ERVAREN GEHEIM AGENT WAAROVER MEN BESCHIKT, EN U KRIJGT DE OPDRACHT DE KRISTALLEN TE HEROVEREN.

LANGE REIS

Om von Max te achterhalen zult u de halve wereld moeten afreizen. De tocht begint in Berlijn en voert u via Zwitserland, Egypte en Kenia naar de binnenlanden van Peru. In totaal moet Guy Spy 13 levels door worstelen wil hij de wereld van de ondergang redden. De actie bestaat uit het bestrijden van de tegenstanders met verschillende wapens, variërend van een mitrailleur tot pijl en boog of een zwaard. In andere delen van het spel moet de vijand worden ontweken. Weer



Lastig, want hoe beoordeel je een spel als Guy Spy? Als vervolg op *Dragon's Lair* c.s. heeft het spel duidelijke verbeteringen ondergaan. Men is nu niet langer beperkt tot op het juiste moment de joystick in een bepaalde richting bewegen, maar men heeft nu - tot op zekere hoogte - werkelijk controle over de acties van held. Vanuit die optiek is het dus wel een aardig spel. Beschouwen we het echter los van de *Dragon's Lair* serie, en de beperkingen van die spellen, dan is Guy Spy geen bijzonder spel. De graphics zijn - met uitzondering van het titelscherm - weliswaar fraai maar er valt nog steeds niet al te veel te doen. Het spel bestaat uit niet meer dan 13 scènes waarin u voornamelijk tegenstanders neerschiet of ontwijkt. Bovendien beweegt Guy nogal traag waardoor het tamelijk moeilijk wordt het spel tot een goed einde te brengen.

Na alle *hype* rond dit spel kan ik niet anders zeggen dan dat het me danig teleurstelde.

Peter Nouzo

HALLENGE



PRODUKTINFO

Fabrikant: Gremlin

Amiga (1Mb): ƒ 89,50/ BEF 1939
Atari ST (1Mb): ƒ 89,50/ BEF 1939

Lotus 3 kent een aantal vernieuwende snufjes. Uiteraard is de mogelijkheid om zelf op uiterst simpele manier met verschillende circuits te experimenteren heel fraai. Ook de introductie van zijwind vond ik erg geslaagd. Wat tegenvallend daarentegen vond ik het feit dat de keuze tussen de verschillende wagens geen invloed op het spel uitoefent. Verwarrender nog, de wagens waaruit die men op het keuzescherm ziet zijn rood, geel en groen, maar tijdens de race heeft men altijd een rode wagen. Het enige waarneembare verschil is de uitlaat van de wagen.

Op zich is Lotus 3 weer een uitstekend racespel geworden. Bezit u reeds beide eerdere delen, dan worde het afwegen van de voor en nadelen wat moeilijker. De enige reden om Lotus 3 aan te schaffen is dan eigenlijk de construction kit. Maar of die extra mogelijkheid alleen het geld waard is betwijfel ik.

Heeft u alleen Lotus I of Lotus 2, en vond u dat een goed spel, dan is de aanschaf van Lotus 3 zeker de moeite waard.

Steven Groot

ARMAGEDDON

andere levels spelen zich af in een piramide waarin Guy de uitgang van een doolhof moet zien te vinden. Uiteindelijk dringt Guy door tot de schuilplaats van von Max. Hier wordt het ultieme gevecht geleverd tussen Goed en Kwaad. Overbodig te zeggen natuurlijk dat de bandiet von Max hier met een mes staat te zwaaien terwijl Guy het met zijn blote vuisten moet zien te klaren.

Beeld: CGA/EGA/VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster/Pro Audio Spectrum
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk
Beveiliging:

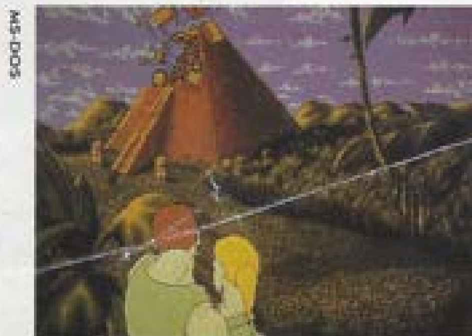
N.B.: De MSDOS versie kent geen geluid via de PC speaker

PRODUKTINFO

Fabrikant: Readysoft

Amiga (1Mb): ƒ 119,00/BEF 2299
Atari ST (1Mb): ƒ 119,00/BEF 2299
MSDOS: ƒ 129,50 /BEF 2499

MS-DOS



PINBALL Dreams

VOORDAT DE COMPUTER BESTOND, LAAT STAAN VOORDAT ER OOK MAAR IEMAND STILSTOND BIJ HET FEIT DAT ER IN DE NABIJE TOEKOMST WEL EENS COMPUTERSPELLEN ZOUDEN KUNNEN BESTAAN, WAREN VERTIERZOEKERS, KROEGBAZEN EN EXPLOITANTEN VAN AMUSEMENTSHALLEN AANGEWEZEN OP DE FLIPPERKAST MAAR, DE TIJD STAAT NIET STIL EN HET IS NIET LANGER NODIG OM ZO'N GEVAARTE IN DE WOONKAMER NEER TE ZETTEN WANNEER U OOK THUIS WEL EENS EEN SPELLETJE WILT FLIPPEREN.

VIER KASTEN

Met *Pinball Dreams* haalt u gelijk vier totaal verschillende flipperkasten in huis, elk met zijn eigen moeilijkheidsgraad. Alle kasten zijn zeer compleet en bieden alles wat men op een echte kast ook tegenkomt. Met andere woorden, *drop down targets* en *roll-overs*, bonussen, *ball traps* en *ramps*. Uiteraard kan men de kast op kritieke momenten een duwtje geven maar doe dit niet te enthousiast want anders staat de boel op tilt.

Alle kasten bestaan drie beeldschermen, zodat het beeld verticaal met de bal mee beweegt. De beweging van het beeld houdt hierbij gelijke tred met de snelheid van de bal.
De eerste kast in *Pinball Dreams* (*Ignition*) heeft de ruimtevaart als thema. Deze kast heeft van de vier nog het meeste weg van de ouderwetse mechanische kasten van weleer. Kast nummer twee (*Steel Wheel*) speelt rond de spoorwegen in het Wilde Westen. Dit is de eerste van de vier beschikbare kasten waarin we te maken krijgen met *ramps*, een soort oprijlanen. De derde tafel heet Beat Box en deze speelt zich af in de wereld van de populaire muziek. Raak hier de juiste doelen en roem en veel punten zijn uw deel. U kunt bijvoorbeeld een toernee maken door Europa en Amerika en uw platen zien stijgen op de hitparades. Ook een film hoort tot de mogelijkheden. De laatste kast (*Nightmare*) speelt rond het thema vampiers en begraafplaatsen.

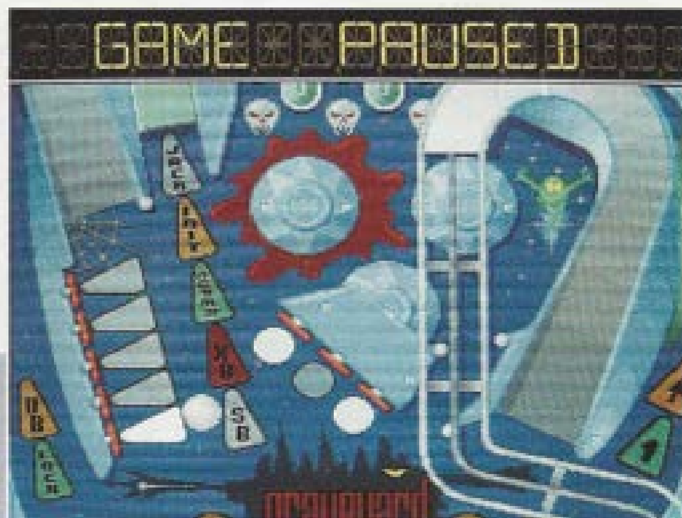
Elke kast wordt opgeluisterd door zijn eigen muziekje en geluidseffecten die zijn aangepast aan de sfeer van de kast, terwijl er hier en daar ook gebruik wordt gemaakt van gedigitaliseerde stemmetjes om het geheel nog wat extra atmosfeer te verlenen. Desgewenst kan de muziek worden uitgezet.

PRODUKTINFO

Fabrikant: 21st Century Entertainment
Amiga (1Mb): ƒ 89,00/BEF 1939
Atari ST (1Mb): ƒ 89,00/BEF 1939

Een MS-DOS versie wordt verwacht

AMIGA



AMIGA

In het begin is het even lastig dat de kasten drie beeldschermen hoog zijn en het beeld daarom met de bal meebeweegt. Nauwkeurig richten op de verschillende doelen wordt hierdoor wat moeilijk, maar dit went verbazingwekkend snel. De graphics zijn uitstekend en de geluidseffecten passen perfect binnen de sfeer van de kasten. Het scrollen van het beeldscherm verloopt vloeiend - en in het tempo waarmee de bal beweegt - zodat men vrijwel nooit voor vervelende verrassingen komt te staan. De bal beweegt zo realistisch als men maar kan wensen van een computersimulatie van een flipperkast.

Ik mis eigenlijk maar één ding in dit spel, en dat is de harde, droge tääkk bij het behalen van voldoende punten voor een gratis spel. Verder, perfect en gruwelijk verslavend voor mensen die, net als ik, regelmatig zakken vol guldens in flipperkasten laten verdwijnen.

Absoluut aangeraden!

Henk Menning

HOOG SPEL SERVICE

HET BETERE SPEL

HOOG SPEL LEZER-SERVICE

U kent dat wel, u wilt een bepaald spel hebben en nergens is het te koop. Met ingang van heden is dat afgelopen. Bel Hoog Spel. Geef uw droomspel op en wij zullen dat voor u verzorgen. Binnen 24 uur heeft u antwoord of het spel nog leverbaar is, wat de prijs is en hoe lang levering gaat duren. Probeer het eens, u zult versteld staan! Uiteraard blijven oude bestellingen uit vorige nummers van Hoog Spel geldig (zolang de voorraad strekt).

HOOG SPEL LEZER-SERVICE

020-6756888

vraag naar Ludmilla!

A320 AIRBUS (HS10)
Zeer realistische maar moeilijke vluchtsimulator.
Systeemeisen: 386 25Mhz, harddisk
DOS194 VGA ƒ 149,50/BEF. 2825

A-TRAIN (HS11)
Bouw uw eigen spoorweg.
Systeemeisen: 640K, Herc/EGA/VGA, 286 10Mhz, harddisk
DOS204 ƒ 139,50/BEF. 2625

ACES OF THE PACIFIC (HS11)
Dynamix vluchtsimulator
Systeemeisen: 640K, DOS 5.0, 2Mb EMS, VGA, harddisk, 386 16Mhz
DOS206 ƒ 139,50/BEF. 2625

B17 FLYING FORTRESS (HS12)
Zie pag. 31
VGA, 286 16Mhz+, hard disk (6Mb)
DOS229 (1.00) ƒ 149,50/BEF. 2825

BANE OF THE COSMIC FORGE (HS12)
Zie pag. 66
Systeemeisen: 640K, Herc/CGA/EGA/VGA Tdl, 2 drives of harddisk DOS219 ƒ 129,50/BEF. 2450

BIRDS OF PREY (HS8)
Electronic Arts vluchtsimulator
640K, VGA, harddisk
DOS228 ƒ 129,50/BEF. 2450

BLUE MAX
Vluchtsimulator WO 2
640 K, EGA/VGA
DOS261 ƒ 79,50/BEF. 1493

CARRIER STRIKE
SSI wargame niet voor beginners.
EGA/VGA, harddisk
DOS234 ƒ 129,50/BEF. 2450

CASTLE OF DR. BRAIN (HS8)
Sierra denk/puzzelspel voor de jeugd.
DOS129 VGA ƒ 129,50/BEF. 2450

CHESS CHAMPION 2175 (HS11)
Geheel Nederlandstalig schaakprogramma.
Systeemeisen: 640K, Herc/CGA/EGA/VGA, 1Mb EMS aanbevolen
DOS195 ƒ 99,00/BEF. 1899

DATADISKS VOOR FLIGHTSIMULATOR 4.0

AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER
DOS241 ƒ 89,50/BEF. 1699

COLLECTION A
Washington, Charlotte, Jacksonville, Miami, Detroit, Lake Huron, Japan. Eerder verkrijgbaar als disk 7, 11 en Japan.
DOS170 ƒ 129,50/BEF. 2450

COLLECTION B
Chicago, St. Louis, Cincinnati, New York, Montreal, Halifax, Hawaii. Eerder verkrijgbaar als disk 9, 12 en Hawaii
DOS171 ƒ 129,50/BEF. 2450

FLIGHTPLANNER (HS9)
Onmisbaar voor de ware liefhebber.
DOS160 ƒ 99,00/BEF. 1899

GREAT BRITAIN
DOS173 ƒ 129,50/BEF. 2450

CALIFORNIE
DOS174 ƒ 129,50/BEF. 2450

EUROPA
DOS237 ƒ 59,50/BEF. 1125

FLIGHTPLANNER (HS9)
DOS252 ƒ 99,00/BEF. 1899

HAWAII (HS11)
DOS247 ƒ 69,50/BEF. 1325

INSTRUMENT PILOT SCENERY EAST USA
Bevat bijna elk openbaar vliegveld, navigatie faciliteiten (inclusief VOR, DME, NDB en ander), inner en middle markers en ILS approaches ten oosten van de Mississippi.
DOS175 ƒ 249,50/BEF. 4675

INSTRUMENT PILOT SCENERY WEST USA
Bevat bijna elk openbaar vliegveld, navigatie faciliteiten (inclusief VOR, DME, NDB en ander), inner en middle markers en ILS approaches ten westen van de Mississippi.
DOS176 ƒ 249,50/BEF. 4675

IPS EAST + WEST
DOS188 ƒ 419,00/BEF. 8450

NEDERLAND (HS11)
DOS218 ƒ 99,00/BEF. 1899

SOUND GRAPHICS AIRCRAFT UPDATE DISK (HS9)
Voegt muziek, spraak (met Sound Blaster) en nieuwe Super VGA en 1VGA graphics toe. Vier nieuwe toestellen w.o. Concorde.
DOS133 ƒ 99,00/BEF. 1899

TAHITI
DOS248 ƒ 69,50/BEF. 1325

CIVILIZATION (HS8)
Sid Meier's beschavingssimulatie
640K EGA/VGA
DOS143 ƒ 129,50/BEF. 2450

CONQUEST OF THE LONGBOW (HS8)
Sierra's Robin Hood adventure
DOS182 VGA ƒ 129,50/BEF. 2450
DOS180A EGA ƒ 129,50/BEF. 2450

CRISIS IN THE KREMLIN (HS11)
Politiek-economische simulator
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA, harddisk (12 Mb)
DOS208 ƒ 139,50/BEF. 2630

CRUISE FOR A CORPSE (HS6)
Detective adventure
Systeemeisen: 640K, VGA256, harddisk
DOS210 ƒ 99,50/BEF. 1899

DAGGER OF AMON RA (HS11)
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA, 286 12mhz+, harddisk, muis
DOS209 ƒ 129,50/BEF. 2450

DARK QUEEN OF KRYNN (HS11)
RPG, derde deel uit de Krynn saga.
Systeemeisen: 640K RAM, EGA/VGA, 286 12Mhz of beter, harddisk, 1D drive. Alleen 3.5" leverbaar
DOS211 ƒ 109,50/BEF. 2069

DARKLANDS (HS12)
Zie pag. 16
DOS 5.0, harddisk (18 Mb)
DOS230 VGA ƒ 169,50/BEF. 3199

DARKSEED (HS10)
Huiveringwekkend horror-adventure, gebaseerd op artwork van H.R. Giger die ook de film Aliens ontworpen heeft.
Systeemeisen: 286 12Mhz, HD drive, VGA, harddisk 14Mb
DOS196 ƒ 139,50/BEF. 2630

DAS BOOT
Leuk en geprijsde boot-simulator.
640K, EGA/VGA, harddisk
DOS252 ƒ 79,50/BEF. 1499

DUNE (HS10)
Zeer fraai, doch niet al te moeilijk "adventure".
Systeemeisen: 286 12Mhz, HD drive, VGA, harddisk
DOS197 ƒ 129,50/BEF. 2450

ECO QUEST (HS9)
Sierra's bijdrage aan het milieu.
Eenvoudig adventure
DOS180 VGA ƒ 129,50/BEF. 2450

ELVIRA 2: JAWS OF CERBERUS (HS8)
Nederlandse versie
DOS146 640K EGA/VGA
ƒ 139,50/BEF. 2630

ETERNAM (HS11)
Fraai Frans adventure, zeer diepgaand.
Alleen 3.5"
Systeemeisen: 640K, VGA, 286 10Mhz,
DOS245 ƒ 119,00/BEF. 2250

EYE OF THE BEHOLDER 2 (HS8)
Fraai RPG
640K EGA/VGA
DOS144 ƒ 119,50/BEF. 2250

F119 STEALTH/MIG 29 SUPER FULCRUM
Een uitstekende plus een redelijke vluchtsimulator voor weinig geld.
DOS253 ƒ 139,50/BEF. 2625

FALCON 3.0 (HS8)
Unieke vluchtsimulator. Let op! Nieuwste verbeterde versie!
Systeemeisen: Min. 1Mb RAM, DOS 5.0, 11Mb vrij op harddisk, 80386/12Mhz, doch 80386/20Mhz of hoger is te prefereren.
DOS132 VGA256 ƒ 149,50/BEF. 2825

FASCINATION
Fraai adventure van Franse afkomst.
Systeemeisen: 640K, VGA, harddisk
DOS249 ƒ 119,50/BEF. 2250

FLIGHTSIMULATOR 4.0
De bekende!
DOS232 ƒ 129,50/BEF. 2450

GATEWAY (HS11)
SF-adventure gebaseerd op de Heechee verhalen van Frederik Pohl.
Systeemeisen: 640K, CGA/MCGA/EGA/VGA/SVGA, harddisk, HD drive
DOS213 ƒ 119,50/BEF. 2250

GLOBAL CONQUEST (HS12)
Zie pagina 8
DOS244 ƒ 149,50/BEF. 2825

GODS (HS4)
Platformspel
DOS162 EGA/VGA ƒ 109,00/BEF. 2069

GOLDRUSH
Vergeten Sierra adventure in het Wilde Westen
EGA/VGA 16kl
DOS231 ƒ 99,00/BEF. 1899

GUNSHIP 2000 (HS7)
Helikopter simulatie MicroProse
DOS122 VGA ƒ 129,50/BEF. 2450
DOS122A EGA ƒ 129,50/BEF. 2450

GUNSHIP ISLANDS & ICE
Scenario diskette voor Gunship 2000
Alleen 3.5"
DOS246 ƒ 89,50/BEF. 1699

HARDBALL 3 (HS11)
Fraaiste honkbalsimulatie tot op heden.
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA, 286 10Mhz, harddisk, voor spraak 2 Mb EMS
DOS215 ƒ 119,50/BEF. 2250

HEROES OF THE 357TH (HS11)
Vluchtsimulator WO 2.
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA, 286 10Mhz, harddisk
DOS216 ƒ 129,50/BEF. 2450

HOOK (HS11)
Eenvoudig maar leuk adventure.
Systeemeisen: 512K, VGA, 286 10Mhz, harddisk
DOS217 ƒ 119,00/BEF. 2250

HARPOON VERSIE 1.2.1 (HS9)
Oorlogsschips-simulatie, nieuwe versie inclusief Battleset 2: North Atlantic Convoy
Systeemeisen: 640K, CGA/EGA/VGA
DOS152 ƒ 129,50/BEF. 2450

HARPOON SCENARIO EDITOR (HS9)
Maak uw eigen scenario's voor Harpoon. Werkt uitsluitend met versie 1.2.1
DOS153 640K ƒ 69,50/BEF. 1325

HARPOON BATTLESET ENHANCER (HS12)
Zie pag. 45
DOS224 640K ƒ 69,50/BEF. 1325

HARPOON DATADISKS (HS9)
Battleset 3: Middellandse Zee
DOS154 640K ƒ 49,50/BEF. 950

BATTLESET 4: INDISCHE OCEAAN/PERZISCHE GOLF
DOS155 640K ƒ 49,50/BEF. 950

WANNEER GERECENSEERD?

Wanneer een spel in Hoog Spel gerecenseerd is, wordt dit tussen haakjes achter de titel aangegeven.

Voorbeeld:

CRUISE FOR A CORPSE (HS6)

betekent dat een recensie van dit spel in Hoog Spel 6 te vinden is.

HUMANS (HS12)
Zie pag. 53
DOS250 ƒ 109,00/BEF. 2069

INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS (HS11)
LucasFilm Adventure
Systeemeisen: 640K, VGA/MCGA, > 12mhz 286, harddisk
DOS218 ƒ 129,50/BEF. 2450

ISHAR
Zeer fraai adventure van Franse afkomst.
VGA, 286 16Mhz+, harddisk (2 Mb)
DOS233 ƒ 99,00/BEF. 1899

JETFIGHTER II (HS5)
Vluchtsimulator
DOS071 EGA/VGA ƒ 129,50/BEF. 2450

KINGS QUEST 6
Te laat voor een recensie!
VGA 256, hard disk
DOS242 ƒ 149,50/BEF. 2825

AANBIEDING

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE (HS5)
Lucas film vluchtsimulator, opvolger van Their Finest Hour.
Hard disk benodigd.
Liefst 80286/386, min. 16Mhz. en DOS 5.0 of Dr. DOS 5 5.25" HD 3.5" 720K
DOS065 EGA/VGA/Tandy ƒ 119,50/BEF. 2250

MISSION DISKS VOOR SWOTL
Secret Weapons benodigd

P-38 LIGHTNING (HS8)
DOS128 ƒ 59,50/BEF. 1125

P-80 SHOOTING STAR (HS8)
DOS138 ƒ 59,50/BEF. 1125

HE-162 VOLKSJAGER
Nu een Duits toestel
DOS162 ƒ 59,50/BEF. 1125

DORNIER DO-335
Nieuwste datadisk
DOS222 ƒ 59,50/1125

TWEE DATADISKS
Naar keuze, sup gewenste titels opgeven
DOS139 ƒ 99,00/BEF. 1899

DRIE DATADISKS
DOS163 ƒ 149,50/BEF. 2825

VIER DATADISKS
DOS204 ƒ 199,00/BEF. 3750

SWOTL + DATADISK
Datadisk naar keuze
DOS124 ƒ 159,50/BEF. 2999

WING COMMANDER 2 (HS6)
Grandioos VGA ruimtesimulatie
Min. 16 Mhz 80286; harddisk benodigd (ca. 15 Mb)
DOS092 VGA AT ƒ 129,50/BEF. 2450

WING COMMANDER 2 SPEECH PACK
Voegt extra spraak toe tijdens het spel.
Soundblaster benodigd. 5 Mb op uw harddisk nodig.
DOS115 HD ƒ 59,50/BEF. 1125

WING COMMANDER 2 SPECIAL OPERATIONS 1 (HS11)
Extra missies
DOS164 HD ƒ 69,50/BEF. 1325

WING COMMANDER 2 SPECIAL OPERATIONS 2 (HS12)
Zie ook pag. 50
DOS227 HD ƒ 69,50/BEF. 1325

WING COMMANDER 2 + SPEECH PACK
Totaal 20 Mb op uw harddisk DOS116 ƒ 179,50/BEF. 3375

LEISURE SUIT LARRY 5 (HS7)
DOS090 VGA ƒ 129,50/BEF. 2450
DOS091 EGA ƒ 129,50/BEF. 2450

LOST TREASURES OF INFOCOM 1 (HS12)
Zie ook pag. 53
Systeemeisen: geen
DOS220 ƒ 149,50/BEF. 2825
DOS220CD CD-ROM versie ƒ 149,50/BEF. 2825

LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (HS12)
Zie ook pag. 54
Systeemeisen: geen
DOS226 ƒ 119,50/BEF. 2250

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE (HS8)
Lucasfilm op z'n best.
DOS183 VGA ƒ 99,50/BEF. 1899

PACIFIC ISLANDS: TEAM YANKEE 2 (HS10)
Zeer fraai strategisch spel
DOS199 ƒ 119,50/BEF. 2250

PERFECT GENERAL
Zeer fraai strategiespel
640K, EGA/VGA high-res 640x300
DOS248 ƒ 129,50/BEF. 2450

PLANET'S EDGE (HS10)
New World Computing.
DOS200 EGA/VGA ƒ 129,50/BEF. 2450

POWERMONGER (HS3)
Strategisch spel. Niet voor beginners.
EGA/VGA, harddisk, alleen 3.5" leverbaar
DOS235 ƒ 119,50/BEF. 2250

QUEST FOR GLORY 3
Sierra's nieuwste, we laat voor een recensie
VGA256, harddisk
DOS243 ƒ 139,50/BEF. 2630

SIM ANT (HS8)
Opvolger van Sim City en Sim Earth.
Heers over een echte mierenhoop!
640K Her./EGA/VGA16/MCGA/Tandy (GEEN CGA)
harddisk vereist.
DOS141 ƒ 119,50/BEF. 2250

SPELLCASTING 201 - THE SORCERER'S APPLIANCE (HS7)
Het kan nog beter.
Beeft Larry wederom het nakijken?
EGA/MGA/VGA 810
DOS096 ƒ 119,50/BEF. 2250

SPELLCASTING 301 - THE SPRING BREAK
Nieuwste deel, te laat voor een recensie
DOS226 VGA HD ƒ 129,50/BEF. 2450

STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY (HS9)
Kruising tussen RPG adventure en ruimteschietspel
DOS191 EGA/VGA ƒ 129,50/BEF. 2450

THE MANAGER (HS10)
Uitstekende voetbalmanagement simulatie.
VGA256, harddisk.
Alleen op 3.5" leverbaar.
DOS236 ƒ 99,00/BEF. 1899

TITUS THE FOX (HS9)
Volgens Holen Belens een perfecte Super Mario kloon.
Herc/CGA/EGA/VGA
DOS192 ƒ 89,50/BEF. 1699

TWILIGHT 2000 (HS9)
Zeer uitgebreid war-game.
Zeer nauwgebouw, zeer moeilijk.
Niet voor beginners.
DOS142 VGA ƒ 119,50/BEF. 2250

ULTIMA 7 (HS10)
Nog niet eerder vertoonde Origin een dergelijke kwaliteit. Systeemeisen:
HD drive, DOS 5.0, 2Mb EMS, harddisk 20Mb hard disk ruimte benodigd
DOS164 VGA ƒ 139,50/BEF. 2625

ULTIMA TRILOGY 2
Ultima 4, 5 en 6
DOS182 EGA/VGA ƒ 129,50/BEF. 2450

ULTIMA UNDERWORLD - STYGIAN ABYSS (HS10)
Het fraaiste dungeon RPG dat be staat.
DOS183 VGA ƒ 129,50/BEF. 2450

WING COMMANDER 1 (HS3)
De eerste spin-below, nu lekker laag geprijsd. Nog steeds dezelfde hoge systeemeisen:
640K, VGA, harddisk. Alleen 3.5" HD
DOS259 ƒ 79,50/BEF. 1499

AMIGA

A320 AIRBUS (HS10)
Zeer natuurgetrouwe en moeilijke vluchtsimulator.
1Mb benodigd
AMI136 ƒ 119,50/BEF. 2250

ADDAMS FAMILY (HS12)
Zie pag. 16
1Mb benodigd.
AMI141 ƒ 89,50/BEF. 1699

BLACKCRYPT (HS10)
Fraai RPG van Electronic Arts.
1Mb benodigd.
AMI143 ƒ 99,00/BEF. 1899

BLUE MAX
Vluchtsimulator WO 2.
1Mb benodigd
AMI152 ƒ 59,50/BEF. 1125

EYE OF THE BEHOLDER II (HS8)
RPG.
1Mb benodigd.
AMI135 ƒ 119,50/BEF. 2250

F19 STEALTHFIGHTER - SUPER FULCRUM
Eén uitstekende oude vlucht-simulator voor weinig geld. 1Mb benodigd.
AMI151 ƒ 119,50/BEF. 2250

FIRE & ICE (HS11)
Sonic op de Amiga
1Mb benodigd
AMI144 ƒ 99,00/BEF. 1899

HUMANS (HS12)
Zie pag. 53
AMI152 ƒ 119,00/BEF. 2250

JAGUAR XJ220 (HS12)
1Mb benodigd.
AMI145 ƒ 89,50/BEF. 1699

LINKS (HS3)
Sublieme golf simulatie.
1Mb en harddisk noodzakelijk.
AMI146 ƒ 129,50/BEF. 2450

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE (HS8)
Het absolute beste adventure nu ook voor de Amiga.
1Mb benodigd.
AMI140 ƒ 119,50/BEF. 2250

PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2 (HS10)
Zeer fraai strategisch spel.
1Mb benodigd
AMI138 ƒ 99,50/BEF. 1899

POLICE QUEST 3 (HS7)
Sierra's nieuwste politiethriller.
AMI153 ƒ 119,50/BEF. 2250

SIM ANT (HS8)
Mierenhoop simulatie.
1Mb benodigd
AMI139 ƒ 119,50/BEF. 2250

TITUS THE FOX (HS9)
Uitstekend platformspel.
AMI134 ƒ 79,50/BEF. 1499

ZOOL (HS12)
Zie ook pag. 46
1 Mb benodigd
AMI153 ƒ 89,50/BEF. 1699

MEDIAVISION

THUNDERBOARD
Soundblaster/Adlib Compatibel
8bit slot
MED001 ƒ 299,00/BEF. 5549

PRO AUDIO SPECTRUM 16
Soundblaster 1.5/Adlib Compatibel
Niet compatible met SB 2.0 en SB PRO.
16 bit slot
MED002 ƒ 819,00/BEF. 15760

SCREENBEAT LUIDSPREKERS
Speciaal afgeschermde luidsprekers welke ter weerszijden van uw monitor bevestigd kunnen worden. Bass boost en volume regeling.
Batterij of netvoeding (geen van beide bijgeleverd)
AC0001 ƒ 89,50/BEF. 1699

THUNDERBOARD & SCREENBEAT
MED010 ƒ 349,00/BEF. 6575

PRO AUDIO 16 & SCREENBEAT
MED011 ƒ 899,00/BEF. 16885

ATARI ST & C64

In verband met het steeds kleiner wordende aanbod en zeer wisselvallige aanlevering wat betreft Atari ST en Commodore 64 software is het niet langer mogelijk een lijst van direct leverbare spellen te publiceren in Het Beiere Spel. Zoekt u een speciale titel, bel ons dan even!

NABESTELLEN OUDE NUMMERS

Heeft u een nummer van Hoog Spel gemist? Geluk is het nu ook mogelijk Hoog Spelen na te bestellen. Maak daartoe ƒ 7,95 per nummer over naar een onzer rekeningen onder vermelding van de gewenste editie(s). U hoeft de bestelbon hiervoor niet in te zenden. **Verzendkosten zijn voor rekening van Hoog Spel.**
LET OP! Voor België: u kunt oude nummers alleen bestellen met een Eurocheque voor het juiste bedrag in guldens. Helaas is vanwege de hoge bankkosten een andere betalingswijze niet mogelijk.

Onderstaand overzicht is in verband met ruimtegebrek slechts een summiere greep uit de inhoud.

N.B. De Oeeste is gestart in Hoog Spel 3, de Kerker in Hoog Spel 5.

HOOG SPEL 1
Anarchy, Centurion, Chip's Challenge, Codename Iceman, F19 Stealth Fighter, Kick Off 2, Klax, Lost Patrol, Mid Winter, Operation Stealth, PGA Tour Golf, Player Manager, Pro Tennis Tour, Ra, Railroad Tycoon, Secret of the Silverblades, Tracon II.

HOOG SPEL 2
Battle Chess 2, Blue Lightning, Buck Rogers, Corporation, Future Wars, Gold o/t Aztecs, Immortal, Ishido, James Pond, Lord o/t Sword, Lotus Esprit Turbo Challenge, Nightbreed, Revenge o/t Gator, Secret of Monkey Island, Shadow o/t Beast 2, Silent Service 2, Supremacy, Team Yankee, Testdrive III, Wonderboy III.

HOOG SPEL 3
Battle Command, Chase HQ 2, Chessmaster, Covert Action, Elvira, Fester's Quest, Gates of Zendocon, King's Quest V, Lightspeed, Links, Powermonger, Puzznic, Quest for Glory II, Rise o/t Dragon, Roadblasters, Robocop 2, Shanghai, Slime World, Spellcasting 101, Total Recall, Toyota Celica GT, Turtles, Wing Commander, Wonderland, Wrath o/t Demon.

HOOG SPEL 4
Battle Squadron, Dragon's Breath, Elite Plus, F-1 Race, GODS, Hard Drivin' 2, Hill Street Blues, Hitchhiker's guide to the Galaxy, Hound of Shadow, Knights o/t Sky, Leather Godessess of Phobos, Leisure Suit Larry Trilogy, Lemmings, Links - Bountiful Course, Ms. Pacman, Pro Tennis Tour 2, Red Baron, Robocop, Robo-Squash, Shadow o/t Beast, SimEarth, Space Quest IV, Spirit of Excalibur, Stratego, Super Monaco GP, Team Suzuki, Turrican 2, Zeliard.

HOOG SPEL 5
3D Construction Kit, Castles, 1835, Megatraveller 1, ATP, Secret Weapons o/t Luftwaffe, Paperboy, Columns, Super Monaco GP, Wonder Boy, Hero Quest, Pac Mania, Phantasy Star 2, Sonic the Hedgehog, A Boy and his Blob, Battle of Olympus, Hyper Lode Runner, Gargoyle's Quest, Heart of China, Jetfighter II, Magic Candle, Demoniak, Keys to Maramon, Links - Firestone, Chuck Rock, Afrika Korps, Logical.

HOOG SPEL 6
Cruise for a Corpse, Blade Warrior, Command H.Q., Ultima-Martian Dreams, Elf, Last Ninja III, Moonstone, Racers, The Simpsons, Search for the Titanic, Chuck Yeager's Air Combat, Jones in the Fast Lane, Mega-lo-Mania, Robin Hood, California Games, Marble Madness, Boulderdash, Turbo Racing, Duck Tales, Chase H.Q., Might & Magic, Fantasia, Populous, Block Out, Warbirds, TimeQuest, Sands of Fire, Wing Commander 2, Links - Bay Hill Club plus de bordspellen Scotland Yard en Robin Hood.

HOOG SPEL 7
Police Quest 3, Rodland, Jimmy White Snooker, Star Control, Phantasy Star 3, Out Run Europa, Martian Memorandum, Maniac Mansion, Time Lord, Larry 5, Gunship 2000, Megatraveller 2, Mega Fortress, Scrapyard Dog, Lotus 2, Willy Beamish, Lotus 2, Donald Duck, Links - Pinehurst 2, Gremlins 2, Castlevania Adventure, Terminator 2, Spellcasting 201, Super Kick Off, Mission Impossible, Might & Magic 3, F117A Stealth Fighter, Blues Brothers.

HOOG SPEL 8
Conquests of the Longbow, Letter Utilities, Birds of Prey, Monkey Island 2, Mario 3, Star Wars, Super Space Invaders, Eindelooze Bridge 3, Oh No! More Lemmings, Volfied, Floor 13, Elvira 4, Populous 2, Battle Isle II & Pitfighter, Falcon 3.0, Bonanza Brothers, Civilization, Eye o/t Beholder 2, Robocop 3, Wrestlemania, Dragon's Lair, Castle of Dr. Brain, SimAnt, Les Manley: Lost in L.A.

HOOG SPEL 9
Alcatraz, Ancient art of War at Sea, Another World, Battle Isle, Buck Rogers 2, Chip 'n Dale, Covergirl Poker, D/Generation, Ecoquest, Fate, Fireteam 2200, Mallard's Flightplanner en Sound/Graphics/ Scenery update voor FS4, Formula One GP, Godfather, Harlequin, Harpoon 1.2 plus datadisks Hyperspeed, Shuttle, Snake's Revenge, Star Trek, Storm Master, Titus the Fox, Twilight 2000, Super Nintendo.

HOOG SPEL 10
Acquire, A320, Black Crypt, Captain Planet, Realms, Dargseed, Dune, Dyna Blaster, F-Zero, Jetsons, Legend, Magic Candle 2, Manager, Olympic Gold, Pacific Islands, Planet's Edge, Shadowlands, Super Skweek, Treasure o/t Savage Frontier, Ultima 7, Ultima Underworld - Stygian Abyss, Vengeance of Excalibur.

HOOG SPEL 11
Meer dan zestig recensies waaronder A Train, Aces of the Pacific, Addams Family, Ashes of the Empire, Crisis in the Kremlin, Dagger of Amon-Ra, Dark Queen of Krynn, Epic, Eternam, Free D.C., Game Genie voor Nintendo, Galaxy, Global Effect, Hardball 3, Heroes of the 357th, High Speed, Hook, Indiana Jones & The Fate of Atlantis, Lure of the Temptress, Myth, Risky Woods, scenerydisks Hawaii en Nederland voor FS 4.0, SimCity data disks, Super Tetris, Terminator 2, Wing Commander 2 Special Operations 1, Wonderboy in Monsterland.

HET BETERE LYNX SPEL

DE HOOG SPEL LEZERSSERVICE IS MET INGANG VAN HEDEN UITGEBREID MET SPELLEN VOOR DE ATARI LYNX. WE STELLEN OP DEZE PAGINA WELISWAAR SLECHTS EEN PAAR TITELS UITGEBREID AAN U VOOR, MAAR U KUNT NU OOK DE OUDERE SPELLEN VOOR DE ATARI LYNX BIJ ONS BESTELLEN, ZELFS DIE TITELS DIE U BIJ UW EIGEN LEVERANCIER NIET MEER KUNT VINDEN!

BATMAN RETURNS

Opnieuw wordt het voortbestaan van Gotham City bedreigd. Penguin en Catwoman hebben de klauwen ineengeslagen en houden de stad in hun greep. Alleen Batman is in staat om het gevaar te keren en de stad te redden van de ondergang. Batman Returns is gebaseerd op de gelijknamige film. Het is een sla-der-op-los-spel waarin de speler Batman bestuurt door en onder de stad. Hij moet proberen de ijsprinsesse te redden uit de klauwen van de Pinguïn die voor de gelegenheid wordt bijgestaan door Catwoman. Het spel telt vier verschillende niveaus die uit hun voegen barsten van de vijanden. Om het allemaal nog moeilijker te maken heeft de Pinguïn de politie wijsgemaakt dat Batman de ijsprinses heeft vermoord dus ook voor hen moet Batman op zijn hoede zijn. Aan het einde van ieder level wacht natuurlijk een boss monster en u zult van goeden huize moeten komen om de ijsprinses te redden.

(Zie recensie pag. 18)

LNX002 ƒ 89,00/BEF 1739

SHADOW OF THE BEAST

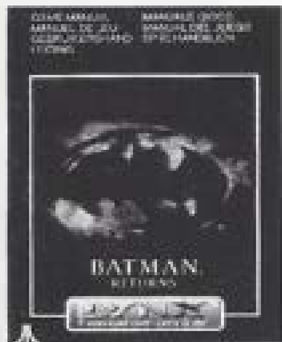
Aan een kwelling die eeuwen scheen te duren is eindelijk een einde gekomen. Het moment om wraak te nemen op de Beast Lord is aangebroken. Hoe het allemaal zo ver gekomen is? Lees en huiver!

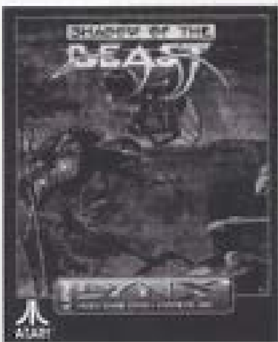
Heel lang geleden veroverde de Beast Lord de wereld en bande hij alle licht uit. In de duisterste periode die hierop volgde werd een mysterieus kind geboren. Priesters die trouw aan de Beast Lord hadden gezworen wisten van dit kind af en ze waarschuwden hun heerser. In een visioen hadden ze namelijk gezien dat het kind zou opgroeien tot de machtige krijger die uiteindelijk de Beast Lord zou vernietigen en het licht zou laten terugkeren.

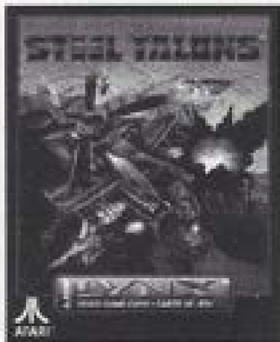
Reden genoeg voor de Beast Lord om het kind te laten ontvoeren en het in zijn kerkers op te sluiten, waar het werd gehersenspoeld en opgroeide tot een beestachtig wreed wezen. Toen het kind volwassen was geworden drong het langzamerhand tot hem door dat er iets niet klopte. Stukje bij beetje beseft de jongeman waar hij vandaan komt en wat er met hem gebeurd is. Hij zweert bloedig wraak te nemen op de Beast Lord.

Voordat het zover is, zult u eerst een grote, vijandelijke wereld moeten doorkruisen, gevaarlijke grotten moeten bedwingen en betere wapens moeten vinden. Zonder deze maakt u geen schijn van kans. Er geldt in deze wereld maar een wet en die luidt: Als het beweegt moet het worden aangevallen".

LNX003 ƒ 89,00/BEF 1739







STEEL TALONS

De waarschuwingslampjes van de geavanceerde boordcomputer van de door u bestuurde AT1 196 gevechtshelikopter lichten op, ten teken dat vijandelijke raketten zijn ontdekt. De Steel Talon zoals dit toestel ook wel wordt genoemd ligt onder vuur. Zonder te aarzelen duikt u naar een hoogte van niet meer dan een paar meter boven de grond. Nog maar net bekomen van de schrik ziet u een tank opdoemen die onmiddellijk het vuur opent. U beantwoordt dit met een ware kogelregen en de eerste tegenstander spat uit elkaar. Er zullen er nog velen moeten volgen wilt u in dit supersnelle actiespel overleven.

De AT1 196 Steel Talon helikopter beschikt over een geavanceerde boordcomputer en voldoende bewapening om aan de grootste uitdaging het hoofd te bieden. De vraag is echter of u de zware taak wel aan kunt.

(Zie recensie pag. 18)

LNX001 ƒ 89,00/BEF 1739

A.P.B.
LNX004 ƒ 79,00/BEF 1549

AWESOME GOLF
LNX005 ƒ 89,00/BEF 1739

BASKETBRAWL
LNX006 ƒ 89,00/BEF 1739

BATMAN RETURNS
LNX007 ƒ 89,00/BEF 1739

BILL & TED'S
LNX008 ƒ 89,00/BEF 1739

BLOCKOUT
LNX009 ƒ 79,00/BEF 1549

BLUE LIGHTNING
LNX010 ƒ 79,00/BEF 1549

CALIFORNIA GAMES
LNX011 ƒ 79,00/BEF 1549

CHECKEREDFLAG
LNX012 ƒ 89,00/BEF 1739

CHIP'S CHALLENGE
LNX013 ƒ 79,00/BEF 1549

CRYSTAL MINES
LNX014 ƒ 89,00/BEF 1739

ELECTROCOP
LNX015 ƒ 79,00/BEF 1549

GATES OF ZENDOCON
LNX016 ƒ 79,00/BEF 1549

GAUNTLET
LNX017 ƒ 79,00/BEF 1549

HARD DRIVIN'
LNX018 ƒ 89,00/BEF 1739

HOCKEY
LNX019 ƒ 89,00/BEF 1739

HYDRA
LNX020 ƒ 89,00/BEF 1739

ISHIDO
LNX021 ƒ 89,00/BEF 1739

KLAX
LNX022 ƒ 79,00/BEF 1549

KUNGFOOD
LNX023 ƒ 89,00/BEF 1739

LYNX CASINO
LNX024 ƒ 89,00/BEF 1739

MS.PACMAN
LNX025 ƒ 79,00/BEF 1549

NINJA GAIDEN
LNX026 ƒ 79,00/BEF 1549

PAC LAND
LNX027 ƒ 79,00/BEF 1549

PAPERBOY
LNX028 ƒ 79,00/BEF 1549

PINBALL JAM
LNX029 ƒ 89,00/BEF 1739

RAMPAGE
LNX030 ƒ 79,00/BEF 1549

RAMPART
LNX031 ƒ 89,00/BEF 1739

ROADBLASTERS
LNX032 ƒ 79,00/BEF 1549

ROBOSQUASH
LNX033 ƒ 79,00/BEF 1549

RYGAR
LNX034 ƒ 79,00/BEF 1549

S.T.U.N. RUNNER
LNX035 ƒ 89,00/BEF 1739

SCRAPYARDDOG
LNX036 ƒ 89,00/BEF 1739

SHADOW OF THE BEAST
LNX037 ƒ 89,00/BEF 1739

SHANGHAI
LNX038 ƒ 79,00/BEF 1549

SUMEWORLD
LNX039 ƒ 79,00/BEF 1549

STEEL TALONS
LNX040 ƒ 89,00/BEF 1739

SUPER SKWEEK
LNX041 ƒ 89,00/BEF 1739

TOKI
LNX042 ƒ 89,00/BEF 1739

TOURNAMENT CYBERBALL
LNX043 ƒ 89,00/BEF 1739

TURBO SUB
LNX044 ƒ 79,00/BEF 1549

VIKING CHILD
LNX045 ƒ 89,00/BEF 1739

WARBIRDS
LNX046 ƒ 79,00/BEF 1549

XENOPHOBE
LNX047 ƒ 79,00/BEF 1549

XYBOTS
LNX048 ƒ 89,00/BEF 1739

ZARLOR MERCENARY
LNX049 ƒ 79,00/BEF 1549

NIEUW! LYNX SPELLEN PER POST!

A.T.A.C.

A.T.A.C. of voluit Advanced Tactical Air Command is een nieuw spel van MicroProse. Het verhaal speelt zich af anno 2003 als de wereld zwaar gebukt gaat onder problemen die door drugs worden veroorzaakt. Het is tijd geworden om hard en beslissend op te treden. De Verenigde Naties hebben een resolutie aangenomen die het mogelijk maakt een uitmuntend getrainde, in het geheim opererende groep commando's in te zetten tegen de drugsbaronnen.



U bent de commandant die een team van vier jagers en twee helikopters leidt. In die functie kunt u zelf kiezen welk toestel u bestuurt. A.T.A.C. is echter meer dan een vluchtsimulatie: het bevat ook veel strategische elementen. U zult de operaties moeten plannen en de teamleden moeten trainen. Houdt er wel rekening mee dat de drugsbaronnen in de afgelopen decennia zo walgelijk veel geld hebben verdiend dat ze de beschikking hebben over de meest moderne wapens.

Het spel speelt zich af in een gebied dat zeer gedetailleerd is weergegeven, compleet met heuvels, bergweggetjes, dorpen, steden en plantages.

MicroProse: Amiga, MS-DOS

DESERT STRIKE

Electronic Arts heeft aangekondigd het spel *Desert Strike* (beroemd van de Sega Mega Drive) binnenkort ook uit te zullen brengen voor Amiga (december) en de Super Nintendo (begin volgend jaar).


Super Nintendo

In het spel heeft de gestoorde dictator Kilbaba een klein, maar zeer rijk Arabisch buurland bezet. Kilbaba heeft de reputatie een bikkelhard persoon te zijn die geen mededogen kent met iedereen die hem hinderlijk voor de voeten loopt, inclusief zijn eigen staf. (Het is overigens niet aan ons te speculeren wie model heeft gestaan voor Kilbaba.) De president van de Verenigde Staten is tot de conclusie gekomen dat een grootscheepse oorlog te riskant is en besluit om een geheime operatie uit te laten voeren door een kleine groep ervaren helikopterpiloten.


Super Nintendo

Aan u de taak om niet minder dan 27 missies (waaronder het uitschakelen van SCUD lanceerinrichtingen) te voltooien. De actie wordt geloond in een 3D-isometrische omgeving.

Electronic Arts: Amiga, Super Nintendo (het spel is reeds leverbaar voor de Sega Mega Drive).

LEGEND OF VALOUR - THE DAWNING

De makers van Legend of Valour hebben een spel ontworpen dat gebaseerd is op de principes van "virtual reality". Het spel speelt zich af in het Middeleeuwse stadje Mitteldorf. Het stadje wordt bevolkt door mensen die allemaal zo hun eigen bezigheden en beroep hebben. Bovendien hebben ze allemaal een eigen persoonlijkheid waardoor ze op verschillende manieren op uw acties zullen reageren. Doodt u bijvoorbeeld een broer of zus van iemand, dan kunt u rekenen op een wraakactie.

MS-DOS

De avonturen beginnen op het moment dat u een brief ontvang van uw neef Gareth, vlak nadat uw vader op tragische wijze om het leven is gekomen. Van een deel van de erfenis die u heeft gekregen koopt u handelswaar en u reist af naar Mitteldorf om daar uw fortuin te maken.

Het spel is niet lineair opgebouwd waardoor u de vrijheid geniet om de omgeving te verkennen op de manier waarop u dat zelf wilt.
Afgaand op de eerste indrukken van Legend of Valour bevat het spel voldoende monsters, magie en dungeons voor de RPG speler, maar ook de nodige puzzels en doolhoven om de liefhebbers van het tekenen van kaarten lange tijd gelukkig te houden.

U.S. Gold: Amiga, Atari ST, MS-DOS

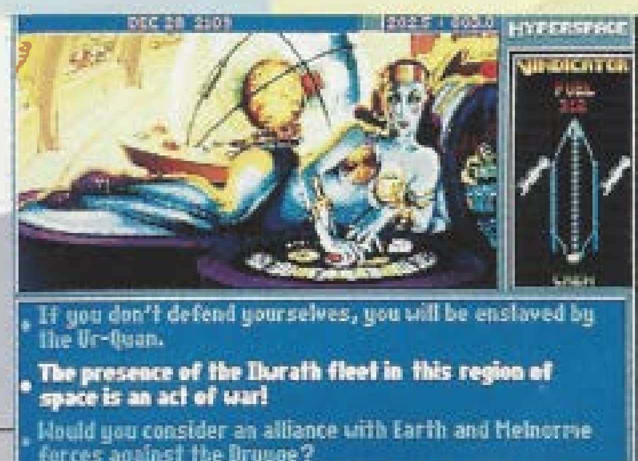
STAR CONTROL 2

In *Star Control 2* is het oorspronkelijke concept van strategie en actie elementen uitgebreid met een forse dosis RPG. Het vervolg bevat ruim voldoende ruimteslagen om de adrenalinestroom op gang te houden maar de plots aanzienlijk uitgediept. Er bestaan nu ook plots binnen de plots zodat men er niet is met het uit de lucht blazen van de tegenstanders. Men zal zich moeten afvragen wat die buitenaardse wezens van u willen. Om het spel te winnen zult u nog steeds een strategie moeten uitstippelen en het ruimteschip als een veteraan moeten leren besturen maar het is nu ook belangrijk geworden om te converseren met de buitenaardsen. U bent als het ware een diplomaat die alle stukjes van de legpuzzel in elkaar moet passen.

U bevindt en onderzoekt in *Star Control 2* meer dan 500 zonnestelsels die elk uit meerdere planeten met bijbehorende manen bestaan. Het spel begint in een uitgebreid grotensteIsel onder de oppervlakte van de planeet Unzervald. De oorlog met de Ur-Quans is zo'n 20 jaar geleden beslecht en u wordt geselecteerd om uit te zoeken wat er met de Aarde is gebeurd.

Iets nieuws in *Star Control 2* is de mogelijkheid dat maar liefst 28 ruimteschepen tegen elkaar strijden. De speler bestuurt dan zijn team van 14 schepen en neemt het op tegen de 14 vaartuigen van iemand anders of de computer.

Accolade: MS-DOS



MS-DOS

The 7th Guest



MS-DOS

Tegen het einde van het jaar brengt Virgin het eerste echte interactieve spel (in de woorden van Virgin althans) op CD-ROM uit. Het spel is geschreven door Trilobyte en het wordt aangeduid als een interactief drama. Het is gebaseerd op een script van Matthew Costello. In het verhaal verdwijnen tientallen kinderen nadat ze speelgoed hebben gekocht van de boosaardige speelgoedmaker Henry Stauf. Maar voordat men kan optreden blaast Stauf zelf onder mysterieuze omstandigheden zijn laatste adem uit. Er gaan jaren voorbij als op zekere dag zes gasten een niet ondertekende uitnodiging krijgen om naar het verlaten huis van de voormalige speelgoedmaker te komen....

The 7th Guest bevat niet minder dan 36 minuten full motion video en spraak die door professionele acteurs is ingesproken. In het ontwikkelen van de 3D omgeving alleen al is twee jaar werk gaan zitten. Het resultaat van deze noeste arbeid is echter dat de speler volledig vrij is in zijn of haar bewegingen door het landhuis en dat de omgeving vanuit elke hoek kan worden bekeken. Men heeft nog heel even overwogen om het programma ook op diskette uit te brengen, maar al snel bleek dat er geen verpakkingen konden worden geleverd waarin alle 750 (3,5" HD) diskettes zouden passen. Vandaar dat het alleen leverbaar zal worden op CD ROM.

Virgin: MS-DOS (CD-ROM) versies voor Macintosh en de CD-ROM Super Nintendo worden overwogen.

ROME 92 A.D.
PATHWAY TO POWER



MS-DOS

Het oude Rome anno 92 vormt het toneel voor dit spel dat een combinatie is tussen adventure en RPG.

Deze periode van de Romeinse geschiedenis wordt gekenmerkt door een felle machtsstrijd. Het is een tijd die bol staat van blinde ambitie en intriges. U speelt de rol van Hector, een eenvoudige slaaf. Hector leert al spoedig hoe de wereld in elkaar zit en hij bekwaamt zich in het politieke spel waardoor hij spoedig - al manipulerend en konkelend - naar de top klimt.

Om zijn carrière tot een goed einde te brengen moet Hector zich ook bekwamen in militair inzicht en moet hij als senator het respect van de bevolking afdwingen. Uiteindelijk zal hij Caesar zelf moeten verslaan.
De schermfoto laat al zien dat het spel is gemaakt door dezelfde mensen die enige tijd geleden ook het spel Robin Hood hebben geproduceerd (zie Hoog Spel 6). Onze eerste indruk van Rome 92 A.D. was dat vooral de programmeurs van de MS-DOS versie op de goede weg zijn. We houden u op de hoogte.

Millennium: Amiga, MS-DOS

INCA



MS-DOS

Toen de Europese landen aan het einde van de 15e eeuw hun vleugels uitsloegen en links en rechts tropische landen begonnen te koloniseren kon nog niemand weten dat hierdoor de aanzet zou worden gegeven tot het uitroeien van unieke en hoog ontwikkelde volkeren, waardoor ook de kunstvoorwerpen en wetenschappelijke vorderingen van die volkeren verloren zou gaan. Er rest van die oude beschavingen helaas niets dan het mysterie.

Met Inca kunt u die oude tijden laten herleven in een adventure waarin van de meest moderne technieken gebruik is gemaakt. Voor de graphics heeft men bijvoorbeeld gebruik gemaakt van geavanceerde 3D technieken, maar ook zijn er videobeelden gedigitaliseerd en zijn deze beelden fraai gecombineerd.
In het spel moet de speler in een mystieke omgeving op zoek naar de grootste schat van de Inca's, hun kennis.



MS-DOS

We hebben wat stukken van dit programma gezien en beeld en geluid waren verbluffend. Nu maar hopen dat het adventure zelf ook de moeite van het spelen waard is en niet al na een paar dagen opgelost is.

Coktel Vision: MS-DOS

OUTLANDER

De Aarde is na een atoomoorlog zo goed als verwoest. De atmosfeer is vergiftigd en de paar overlevenden staan bloot aan barre winterse temperaturen. In grote lijnen kunnen we stellen dat slechts twee groepen de strijd hebben overleefd. Het zijn de New Worlders die de beschaving opnieuw willen opbouwen en de Wastelanders die hun leven hebben gewijd aan geweld en diefstal.
De Wastelanders hebben een vooraanstaand geleerde van de New Worlders ontvoerd. Deze geleerde bezit de kennis om atoomkracht te beteugelen voor vreedzaam gebruik,



Amiga

maar de Wastelanders willen die kennis gebruiken om het laatste restje leven op Aarde definitief te vernietigen.

Het spel speelt zich voor een belangrijk deel af op de snelwegen waarover u zich verplaatst. U stopt in elk verlaten oord dat u tegenkomt en gaat op zoek naar brandstof en munitie. Onderweg moet u proberen de Wastelanders uit te schakelen door ze overhoop te schieten vanuit uw auto. Om munitie te sparen kunnen ze ook van de weg worden afgereden.

Mindscape: Amiga, Sega Mega Drive

NIEUWTJES • STOP • VERWACHT • STOP • LAATSTE NIEUWS • STOP

SOMMIGE SERIES COMPUTERSPELLEN HEBBEN AL LANG GELEDEN EEUWIGE ROEM VERWORVEN. *ZORK* IS ZO'N SERIE BINNEN DE TEKSTAVONTUREN, *LARRY* BINNEN DE GRAFISCHE AVONTUREN EN BINNEN DE FANTASY ROLE PLAYING GAMES IS DAT *WIZARDRY*. DEZE SERIE, DIE IN EERSTE INSTANTIE VOORNAMELIJK FAAM VERWIERF IN AMERIKA, IS EEN VAN DE LANGSTLOPENDE SERIES IN COMPUTERLAND. TOT NU TOE ONDERSCHEIDDE ZIJ ZICH VAN DE CONCURRENTIE DOOR DE ENORME AFMETINGEN, DE ZWARE GEVECHTEN EN DE ZEER MOEILIJKE RAADSELS.

Bane of the Cosmic Forge (Wizardry 6)



TAAKSTELLING

Ter verduidelijking, FRP spellen plaatsen u in de rol van de leider van een groep avonturiers. Samen met deze groep, waarvoor u alle beslissingen neemt, moet u een opdracht vervullen. Deze opdracht bestaat meestal uit zoiets trivaals als het redden van de Aarde of de mensheid in het algemeen.
In *BotCF* moet u de zogenaamde Cosmic Forge, oftewel kosmische smidse, vernietigen. Deze bestaat uit een pen en een schrijfoppervlak. Het bijzondere aan deze twee voorwerpen is dat alles wat met de pen geschreven wordt automatisch bewaarheid wordt. Natuurlijk is er ergens een boze koning die hiermee geëxperimenteerd heeft.
U wordt aan het begin van het spel opgesloten in het kasteel van deze koning om uit te vinden wat er gebeurd is met de Forge. Als u dat eenmaal heeft achterhaald moet u proberen deze te vernietigen. Meer weet u bij de aanvang van het spel niet.

Na de installatie van het spel is uw eerste taak de samenstelling van een groep. U kiest een ras en kijkt dan voor welke beroepen de door u gecreëerde figuur geschikt is. Dit is een willekeurig proces, dus het kan even duren voordat u de juiste figuur gevonden heeft. Heeft u er eenmaal zes, dan kan het avontuur beginnen. U wordt het kasteel van de koning binnengeleid en ziet daar de hekken een voor een achter u sluiten. Helaas, er is geen weg terug...

OPWEG

Eenmaal in het kasteel, ziet u de spelwereld alsof u de voorste persoon in de groep bent. Dit blikveld beslaat ongeveer een derde van het scherm. Ernaast ziet u portretten van de zes companen waarmee u het spel bent ingegaan en onderin beeld ziet u meldingen verschijnen als er iets bijzonders gebeurt. Bovenin, tenslotte, ziet u een zestal ikonen die oplichten als u een bepaalde toverspreuk activeert.
Eenmaal aan het rondlopen kunt u een groot aantal dingen doen. Zo kunt u een bepaalde plaats onderzoeken, dingen oppakken, laten vallen, bekijken en gebruiken. Een aardig extraatje hierbij is, dat het onmogelijk is om dingen te laten vallen die essentieel zijn voor het spelverloop. Zo vindt u bijvoorbeeld een oude fles, die niet meteen een doel heeft, maar eenmaal opgepakt is het onmogelijk om de fles weg te gooien.

Naast de hierboven geschetste zaken, moet er ook gesproken worden met zogenaamde NPC's (=Non Player Characters, karakters die niet onder invloed van de speler staan). De gespreksonderwerpen zijn divers, maar over het algemeen komt het er op neer dat u een woord of zin intypt en dat het karakter daarop antwoordt. Dit werkt verbazingwekkend goed, want het is echt mogelijk om zaken te vragen als "Waar is de koning nu?" en dan wordt er een coherent antwoord gegeven. Deze gesprekken zijn absoluut noodzakelijk om het spel te kunnen beëindigen.

In tegenstelling tot de huidige trend in de FRP spellen, is *Wizardry 6* speelbaar op elke PC. Het ziet er stukken beter uit dan zijn voorgangers, maar grafisch is het nog steeds niet om over naar huis te schrijven. De geluiden zijn gedigitaliseerd en heel aardig, maar na een tijdje heb je ze wel gehoord. Het spel zelf is echter zeer goed. De interface is nog van de oude stempel, maar de raadsels zijn verfrissend moeilijk en de gevechten zijn vrijwel allemaal moeilijk, zodat ook bij het vechten gewoon goed nagedacht moet worden over wie wat doet en wanneer.
De conversaties met de personen die u tegenkomt zijn zeer goed en vooral het feit dat u zelf tekst kunt ingeven maakt deze leuk. Zoals voor de hele serie eigenlijk al gold: *BotCF* is geen spel voor beginners, zelfs niet voor goedbedoelende amateurs. Het is een spel dat gericht is op de pro, de crack en de top van het veld. Voor deze groep is het dan ook eigenlijk onmogelijk om er vanaf te blijven. Zij kunnen er hun tanden op stuk bijten zonder ooit echt helemaal vast te lopen. De anderen moeten het echt eerst even bekijken.

JanWillem van Riel



VECHTEN OF TOVEREN

Een ander noodzakelijk kwaad is vechten. Het is onmogelijk om zo'n twintig stappen te doen zonder te moeten knokken. Dit vechten bestaat uit rondes. Afhankelijk van de snelheid van de verschillende gevechtspartners worden ze in volgorde afgewerkt. Bij het vechten kunt u elk figuur redelijk specifiek aansturen. Dit varieert met het type wapen dat gedragen wordt. Heeft u bijvoorbeeld een zwaard dan kunt u kiezen om te steken of te houwen, heeft u daarentegen een bijl, dan kunt u hakken of zwaaien. Elke beweging heeft zo zijn voor- en nadelen die meestal te maken hebben met snelheid, accuratesse of toegebrachte schade. Een aantal bijzondere professies, zoals de ninja en de samurai verstaan ook nog de kunst om af en toe iemand met een welgemikte klap te doden.

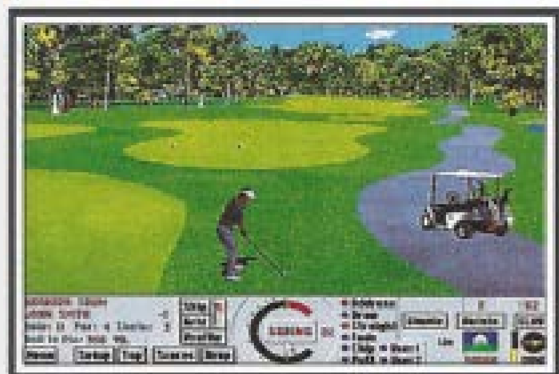
Ook onontbeerlijk is magie. Bij *BotCF* is de magische kunst onderverdeeld in liefst zes studierichtingen, die tezamen zo'n 100 spreuken bevatten. Elke tovenaar is bedreven in alle studierichtingen, maar afhankelijk van zijn (of haar) professie kent hij maar een bepaald deel van de spreuken. Zo zal een druïde of een priester beter thuis zijn in genezende spreuken dan een gewone tovenaar. Deze kan dan echter weer met veel plezier zijn tegenstanders boven een vuurtje roosteren, of een fijne aardschok gebruiken om de wat onaangenamere tegenstanders naar de andere wereld te helpen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sir-Tech
MS-DOS: ƒ 139,50 / BEF 2699
Beeld: Herc/CGA/EGA/VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster
Min. config: 640K, 286, 10Mhz, harddisk (of 2 diskdrives)

LINKS 386 PRO

De rest is voor amateurs



Er zijn golfspellen.

EN ER IS LINKS 386 PRO.

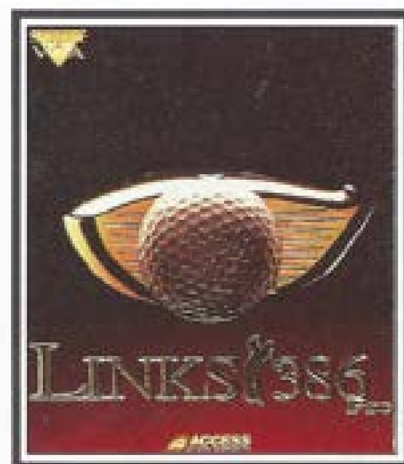
Dat is midget golf vergelijken met de Ryder Cup.

De Super VGA grafische beelden zijn zo realistisch dat u zich daadwerkelijk op de fairway van de beroemde Harbour Town baan waant. Of op een van de andere separaat leverbare banen.

Links 386 Pro laat ieder ander golfspel stuntelend in een bunker achter. Dankzij meer dan 345 mogelijke vensters kunt u het scherm naar eigen keuze indelen, bijvoorbeeld met een profiel van bal naar vlag, het scorebord of een overzicht van club-lengtes. U kunt zelfs uw uitrusting aanpassen.

Maar de waarlijke schoonheid van ***Links 386 Pro*** is dat het een genot is de baan te lopen. Steeds weer. Of u nu een pro bent of niet.

Links 386 Pro is compatibel met MS-DOS computers met een 386 of 486 processor (min. 16Mhz). Minimale systeemeisen zijn Super VGA (o.a. ATI, BOCA, C&T, Diamond, Everex, Genoa, Video Seven, Paradise, Tseng), hard disk (13Mb vrij), 640Kb RAM, muis en 2Mb geheugen. Aanbevolen configuratie: 386/33Mhz met 8Mb RAM, rest zie boven. En natuurlijk mag een geluidskaart zoals de fantastische Pro Audio Spectrum 16 van Mediavision met 16 bit CD-geluidkwaliteit niet ontbreken! Een gewone geluidskaart mag ook.



U.S. GOLD

LINKS 386 PRO - ER IS GEEN BETERE

Distributie Benelux: HomeSoft, Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem, Tel: 023-312241 Fax: 023-318488
Subdistributie België & Luxemburg: Amacus Computer Products, Oude Haachtsesteenweg 83, 1831 Diegem. Tel: 02/721 4520 Fax: 02/725 1535
Voor meer informatie over de Mediavision geluidskaarten bel 023-420 575

NIEUW

NOW IT'S TIME TO PLAY WITH SUPER POWER.



Met de nieuwe Super Nintendo speel je de krachtigste videogames. Krijg je de prachtigste kleuren. Geniet je van de mooiste, digitale stereogeluiden en de machtigste grafische beelden. In drie dimensies nog wel. De Super Nintendo staat voor f 449,– voor je klaar. Compleet met 2 controllers en "Super Mario World".

Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM